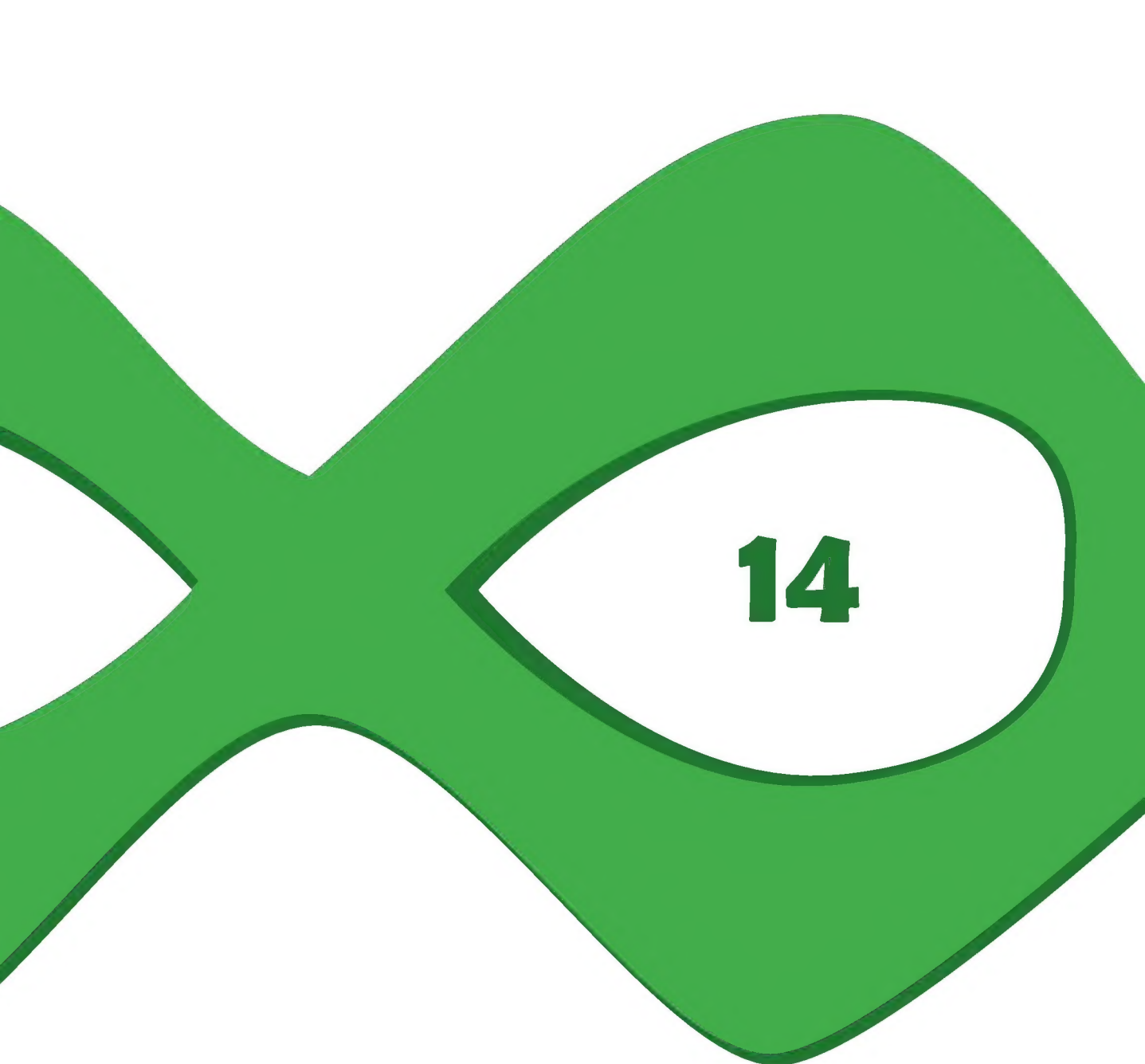




14

CuCo

**CUADERNOS
DE CÓMIC**

DIRECCIÓN

Gerardo Vilches Fuentes (Universidad Europea)
Francisco Sáez de Adana (Instituto Franklin/Universidad de Alcalá)

EDICIÓN

Octavio Beares San Martín (investigador independiente)

SECRETARÍA EDITORIAL

Anna Marta Marini (Instituto Franklin/Universidad de Alcalá)

COMITÉ EDITORIAL

Viviane Alary (Universidad Clermont Auvergne)
Roberto Bartual Moreno (Universidad de Valladolid)
Esther Claudio (University of California in Los Angeles)
Enrique del Rey Cabero (University of Exeter/University of Oxford)
Laura Vazquez (CONICET, Universidad de Buenos Aires)

EQUIPO TÉCNICO

Diseño web ENREDE
Maquetación & Diseño José Martínez Zárata
Corrección Gerardo Vilches y Elena Masarah Revuelta

CÓMITÉ CIENTÍFICO

María Abellán (Universidad de Murcia)

Antonio Altarriba (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)

Irene Costa (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)

Raquel Crisóstomo (Universitat Pompeu Fabra)

Amadeo Gandolfo (Universidad de Buenos Aires-CONICET)

Gino Frezza (Università degli Studi di Salerno)

Óscar Gual Boronat (Universitat de València (Estudi General))

Elisa G. McCausland (Universidad Complutense de Madrid)

Pepo Pérez (Juan Carlos Pérez García) (Universidad de Málaga)

Iván Pintor Iranzo (Universitat Pompeu Fabra)

Álvaro M. Pons Moreno (Universitat de València (Estudi General))

Ivan Rodrigues Martin (Universidade Federal de São Paulo)

Pablo Turnes (Universidad de Buenos Aires-CONICET)

Rubén Varillas (Universidad de Salamanca)

www.cuadernosdecomic.com

Imagen del logo creada por Bernardo Pazó a partir de dibujo original: © EVANS, A. H. *Birds*. New York, NY: The Macmillan Company, 1900.

Los textos son © de sus autores. Se permite la cita de los mismos pero no su modificación; en todo caso deberá citarse a su autor y a esta publicación como su fuente.

Las imágenes son © de sus autores y como tal se reconocen sus derechos. La utilización de imágenes es únicamente a modo informativo y complementario.

EDITORIAL

Un nuevo *CuCo*, *Cuadernos de cómic* llega en un año marcado por la pandemia mundial de la COVID-19. Pese a las dificultades, hemos logrado llegar a tiempo a nuestra primera cita anual, en junio, gracias al trabajo de todas las personas que colaboran en el proyecto, pero también a los y las mecenas que cada año participan de la campaña de micromecenazgo con la que sufragamos los gastos que genera *CuCo*: en esta ocasión, de hecho, la respuesta ha sido abrumadoramente positiva, lo que ha permitido que alcanzásemos el objetivo necesario en tiempo récord en este *crowdfunding* que, al cierre de esta edición, sigue abierto.

Pero 2020 también ha traído importantes novedades en la estructura y el equipo humano de *CuCo*, *Cuadernos de cómic*. A partir de este número 14, la revista contará con un organigrama más desarrollado, en el que se incorpora Francisco Sáez de Adana como codirector y Anna Marta Marini como secretaria editorial, así como un comité editorial formado por Esther Claudio, Enrique del Rey, Roberto Bartual, Viviane Alary y Laura Vazquez, que, junto con el ya establecido comité científico, servirá de órgano consultivo y de control de la calidad de la publicación, la que ha sido siempre base de nuestro compromiso con el proyecto. Consideramos este un paso esencial en el crecimiento de la revista, que permitirá sentarla aún más en el creciente panorama de los estudios académicos sobre cómic, así como trabajar en futuras novedades que esperamos poder compartir pronto.

En lo que respecta al presente número, tenemos un cuaderno variado, en la línea de los más recientes: artículos sobre el colectivo Alegría de Argentina, el manga *Blame!*, el pionero del TBO Méndez Álvarez y la figura del Mefistófeles de Goethe en el manga. Complementan el número una extensa entrevista realizada por Kike Infame a diferentes profesionales del diseño y maquetación de cómics y la habitual sección de CuCoCrítica, en la que contamos con nuevas firmas y otras ya habituales.

Esperamos que estos contenidos sean del agrado de los lectores fieles de *CuCo*, *Cuadernos de cómic*, así como de los cada vez más numerosos investigadores que están abordando este medio desde sus diferentes disciplinas.

La Dirección

ÍNDICE

CuCoESTUDIO

MEMORIA IRREVERENTE DISFRAZADA DE ALEGRÍA. EL PASADO ARGENTINO RECIENTE DESDE LA ÓPTICA DEL HUMOR GRÁFICO (2016-2019). Laura Cristina Fernández & Hernán Martignone.....	<u>7</u>
AQUELLARRE EN LA TIERRA DEL SOL NACIENTE: LA IMPORTANCIA DEL MEFISTÓFELES GOETHEANO PARA EL MANGA JAPONÉS. Diego Hernán Rosain	<u>41</u>
LAS ATRACCIONES GRÁFICAS DE MÉNDEZ ÁLVAREZ EN LA PHASE FORAINE DE TBO (1917-1928). Eva Van de Wiele	<u>62</u>

CuCoENSAYO

EL MUNDO, LA PSIQUE Y LA URBE EN TSUTOMU NIHEI. UNA REFLEXIÓN DIALÓGICA. Pau González Gost.....	<u>110</u>
---	----------------------------

CuCoENTREVISTA

EL DISEÑO EN EL CÓMIC. UNA CONVERSACIÓN DE KIKE INFAME CON: LORENZO GÓMEZ, IRIS BERNÁRDEZ, MANUEL BARTUAL Y ATA LASSALLE.....	<u>121</u>
---	----------------------------

CuCoCRÍTICA

DEVASTACIÓN. Octavio Beares.....	<u>150</u>
LA CÓLERA. María Porras Sánchez	<u>153</u>
THEY CALLED US ENEMY. Óscar Sendón.....	<u>161</u>
LA ROSA DE VERSALLES. Álvaro Arbonés.....	<u>164</u>
HISTORIA DEL UNIVERSO MARVEL. Óscar Gual.....	<u>167</u>
PRODUCING MASS ENTERTAINMENT: THE SERIAL LIFE OF THE YELLOW KID. Francisco Sáez de Adana	<u>171</u>

CuCoEstudio



**Memoria irreverente disfrazada de *Alegría*.
El pasado argentino reciente desde la
óptica del humor gráfico (2016-2019)**

*Irreverent Memory Disguised as Alegría.
Argentina's recent past as portrayed
in political cartoon (2016-2019)*

LAURA CRISTINA FERNÁNDEZ

HERNÁN MARTIGNONE

Laura Cristina Fernández es doctora en Ciencias Sociales y magíster en Arte Latinoamericano por la Universidad Nacional de Cuyo (Argentina). Trabaja como profesora titular del Seminario de Tesis para la licenciatura en Artes, del taller de Dibujo III (FAD-UNCUYO), codirige un proyecto de investigación sobre fanzines y prácticas arte/política en Mendoza, Argentina, ha dictado un seminario doctoral sobre cultura visual (FCPyS- UNCUYO) e integra varios equipos de investigación relacionados con cómics y memoria reciente. Ha sido becaria doctoral y postdoctoral de CONICET, ha participado en estancias de investigación en Reino Unido y España (Marie Curie RISE- Horizon 2020), ha publicado *Historieta y resistencia. Arte y política en Oesterheld* (EDIUNC, 2012) y numerosos artículos para revistas académicas. Desde 2011 ha publicado más de trece libros de historieta como autora integral o coautora en antologías, ha colaborado en las revistas *Lento* (Uruguay), *Clitoris* (Argentina) y *Cthulhu* (España) y ha participado en festivales de historieta en varios países. Desde hace un par de años, ha comenzado a incursionar en la escritura de ficción.

Hernán Martignone es doctor en Letras Clásicas por la Universidad de Buenos Aires (Argentina). Ha sido becario doctoral de CONICET y actualmente se desempeña como docente de griego clásico en la Facultad de Filosofía y Letras (UBA) y de latín en educación media (ILSE/CNBA). Periodista de historietas en revistas como *Comiqueando*, ha coescrito el libro *Historietas a diario. Las tiras cómicas argentinas de Mafalda a nuestros días* (con Mariano Prunes; Buenos Aires, Librería, 2008). Ha participado en eventos nacionales e internacionales de cómic, así como en programas radiales y televisivos de divulgación (*Plop, Continuará...*). Traduce historietas del francés y del inglés y dirige el blog *Sobre historieta* (www.sobrehistorieta.wordpress.com). Además, está a cargo del proyecto «Representaciones y apropiaciones de la Antigüedad clásica en la historieta argentina» (2019-2021), financiado por el Programa de Apoyo a la Investigación de la Facultad de Filosofía y Letras (Instituto de Filología Clásica, UBA).

Fecha de recepción: 26 de septiembre de 2019

Fecha de aceptación definitiva: 2 de marzo de 2020

Resumen

A partir del interrogante sobre los modos en que se construyen las memorias del pasado reciente (y) traumático, este trabajo se centra en algunas piezas de humor gráfico argentino, pertenecientes al colectivo *Alegría Política* (2016-). Se busca analizar los discursos presentes en estas producciones, sus posibles lecturas y resignificaciones, tomando como referencia los trabajos de Burkart (2017), Chute (2016) y Montealegre (2018). Nos preguntaremos si los trabajos de *Alegría* podrían ser formas no auráticas, provocadoras o irreverentes, que buscan reconstruir un «pasado reciente», ya sea cuestionando o bien reforzando ciertas creencias fundadas. Utilizaremos un abordaje heterodoxo centrado en el análisis crítico del discurso, en diálogo con los estudios sobre la memoria, con la historia social y la teoría de la comunicación situadas en nuestras realidades (pos)neoliberales, poscoloniales y críticas.

Palabras clave: Crisis, historieta argentina, humor político

Abstract

Considering the question about the ways that «recent past» memories are built, we will focus on interpreting some argentinian cartoons related to the group, or collective, named *Alegría política* (2016-). We analyse the discourses, possible interpretations and re-significations around this productions, taking Burkart's (2017), Chute's (2016) and Montealegre's (2018) inquiries as references; also considering if these humor discourses expose a non-auratic, provocative or irreverent point of view about «recent past» which could lead (or intend) to criticize or to reinforce some beliefs from our society. We appeal to a heterodox perspective: a critical discourse analysis in dialogue with the studies about memory, the social history of art and the communication studies, situated on our (post)neoliberal, postcolonial and critical realities.

Keywords: Argentinian comics, crisis, political humor

Cita bibliográfica

FERNÁNDEZ, L. C. y MARTIGNONE, H. «Memoria irreverente disfrazada de *Alegría*. El pasado argentino reciente desde la óptica del humor gráfico (2016-2019)», en *CuCo*, Cuadernos de cómic n.º 14 (2020), pp. 7-40.

Introducción

...facit indignatio versum...

Juvenal, *Sátiras*, 1.79

Este trabajo tiene como punto de partida la pregunta acerca de los modos en que se construyen las memorias sobre el pasado reciente (y) traumático en el lenguaje de la historieta o cómic. En particular, decidimos aquí centrarnos en el análisis de algunas piezas de humor gráfico pertenecientes al colectivo argentino *Alegría política* (2016-).

Los impulsores de este proyecto han sido humoristas, ilustradores e historietistas ya conocidos en el medio, pero también se incorporaron muchos artistas *amateurs* o iniciados en el oficio. Este criterio amplio, de una aparente horizontalidad, libertad temática y estética, entendemos que responde a un objetivo común entre tales autores: generar un espacio de visibilidad de situaciones políticas, sociales y económicas que se han ocultado o minimizado en los grandes medios durante este período.

Es importante aclarar los motivos coyunturales de tal necesidad. La iniciativa surge en el verano posterior a la asunción presidencial de Mauricio Macri (diciembre de 2015), en un contexto de desasosiego para el campo de la historieta: la caída de varios proyectos culturales y educativos creados por la anterior gestión (NACs,¹ Libros y Casas)² tras la disolución del Ministerio de Planificación; la suba en impuestos y servicios, que afectaba incrementando los costos de producción; la crisis y el cierre de medios (que se fue profundizando en los siguientes años con el despido de trabajadores de ese sector³ y el consecuente achicamiento de los espacios para el humor gráfico

¹ Los Núcleos de Acceso al Conocimiento (NACs), proyecto articulado entre el Ministerio de Planificación y la Universidad de la Matanza, incluían propuestas de capacitación en oficios digitales para todo el país, especialmente en ciudades y pueblos donde el acceso a dichos saberes era restringido. Así, durante 2015, se realizaron talleres sobre historieta e ilustración y entintado y color digital en ciudades desde el norte a la Patagonia. Tal proyecto fue cancelado en enero de 2016.

² «Libros y Casas» fue un proyecto articulado con el Plan Procrear. Se trataba de ofrecer una biblioteca de autores argentinos a cada hogar, que incluía adaptaciones de cuentos y novelas a historieta. Las producciones eran realizadas especialmente para este proyecto, lo cual implicaba trabajo y visibilidad para algunos historietistas jóvenes.

³ Uno de los casos más resonantes fue el cierre, a fines de marzo de 2016, del suplemento HN (Historietas Nacionales) de la Agencia Télam (la Agencia Nacional de Noticias), que había comenzado en 2011 y empleaba a muchos historietistas, dibujantes y humoristas gráficos. Tenía una línea editorial claramente «nacional y popular», por lo cual fue perseguida por los sectores antiperonistas.

y la historieta); y, por último, para una gran parte del campo intelectual, la sensación de una derrota político-cultural a la cual no se le encontraba una explicación concreta.⁴ Esta conjugación de situaciones críticas convocó a varios dibujantes a utilizar como referente para este proyecto de humor político la consigna paradójica, engañosa o fraudulenta (según el rigor con el que se la juzgue) de la campaña de Cambiemos: «la revolución de la alegría».

Alegría política, entonces, surge como una página en Facebook y en Twitter que trabaja sobre ese doble sentido —la alegría como producto del humor pero también como *leitmotiv* de una cínica campaña política— y que vuelve a «cargar las tintas», con dicho adjetivo, sobre un concepto que podía percibirse frívolo (incluso «anti-político»)⁵ representado, metonímicamente, en los «globos» amarillos (relacionados con la apariencia, la superficialidad, por sobre el contenido) que adornaban la propuesta de Cambiemos, junto con otras consignas en la misma tónica, como «Sí se puede».

Si bien los temas abordados en *Alegría* son numerosos, nos interesa, como ya señalamos, focalizarnos en aquellos relativos al pasado dictatorial reciente. Varias medidas de la gestión macrista, a la par de declaraciones de sus funcionarios en la misma línea, intentaron cuestionar algunas verdades ya consensuadas en el relato sobre la memoria construido a lo largo de la posdictadura, lo cual generó controversia y puso en tela de juicio a figuras y agrupaciones vinculadas a la política de DD. HH. llevada adelante durante el período kirchnerista. *Alegría*, por supuesto, se hizo eco de tales operaciones simbólicas desde el gobierno de Mauricio Macri.

Nuestra hipótesis sostiene que estas piezas de humor no solamente contestan a un discurso reaccionario, sino que también se atreven a deconstruir ciertas mitificaciones sobre el pasado reciente o a reforzar (de modo no aurático, ya sea mediante la irreverencia o la provocación) algunas creencias fundadas.

Véase El Cronista. «La agencia Télam distribuye ahora historietas kirchneristas», en *El Cronista*, 15 de diciembre de 2011. Disponible en: <https://www.cronista.com/informaciongral/La-agencia-Telam-distribuye-ahora-historietas-kirchneristas-20111215-0056.html>. Algunos años más tarde la seguiría el festival Comicópolis, surgido como un proyecto de la agrupación Viñetas Serias junto con Andrés Accorsi en el marco de Tecnópolis. Tras la asunción macrista, el Estado dejó de financiar este festival, que se sostuvo (con financiamiento privado y mudándose al Predio Ferial de la Rural) hasta 2018.

⁴ Véanse SASTURAIN, J. «La nueva magia desaparecedora», en *Página/12*, 4 de abril de 2016. Disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/diario/contratapa/13-296130-2016-04-04.html>; y BOROBIO, F. «Tras el cierre del suplemento de historieta argentina de Télam, el portal Recursos Culturales pondrá online todos sus contenidos», en *Recursos culturales*, abril de 2016. Disponible en: <https://www.recursosculturales.com/cierre-suplemento-historieta-argentina-telam/>

⁵ Véase HILDEBRANDT, J. «Alegría: Dancin' in the Macrisis», en *Comiqueando Online*, 7 de noviembre de 2018. Disponible en: <https://www.comiqueando.com.ar/notas/alegria-dancin-in-the-macrisis/>

Sobre el humor como dispositivo revulsivo y las formas herejes de construir memorias

La relación desigual con el poder es un elemento basal en el humor como práctica social, cultural y, claro, política; en particular en este tipo de piezas que apelan a la sátira, a la burla, a una referencialidad hereje. Andrade define al humor gráfico y político como «instrumentos capaces de desafiar y revertir la monumentalidad de figuras y personajes asociados al poder y a la cultura hegemónica», y agrega que tal operación desacralizadora «suele ser un acto de subversión, de contracultura».⁶ Esta postura nos remite a dos teóricos imprescindibles en nuestro abordaje, Bajtin y Burke, quienes han revisado justamente esta capacidad disruptiva del humor desde las narrativas populares.⁷ En tal sentido, hay dos elementos que nos parece importante destacar en estos autores: por un lado, el humor como una forma de participación de la «gente común» en el debate político; y, por otro, la legitimación de estas piezas como testimonios o documentos históricos.⁸

En este artículo, nos referimos tanto a la noción de memoria histórica (como la entendemos las sociedades que hemos atravesado procesos dictatoriales, genocidios y violaciones a los DD. HH. por parte de los Estados o de sectores de dichas sociedades) cuanto a las memorias colectivas:

En el plano social, las luchas por la memoria son siempre luchas por la identidad, ya de un grupo, ya individual, que debido a nuestra condición de ser-en-el-mundo y con-otros, toman también el carácter de lucha por el reconocimiento y contra la exclusión. En este marco me interesa pensar el rol de las artes en los procesos de memoria, ¿qué podemos esperar de una novela, de una película, de un *collage* sobre, por ejemplo, la violencia de los años 70 en la Argentina? O, en términos más generales, ¿qué nos pueden enseñar las artes sobre nuestro pasado, sobre nosotros mismos?⁹

Dialogando con las tradiciones sobre memoria colectiva de Halbwachs y Ricoeur, Boido apunta sobre el asunto de nuestro interés: ¿qué posibilidades presentan las narrativas visuales, bien en la construcción de memorias colectivas, bien en la... cons-

⁶ ANDRADE, P. «Presentación», en MONTEALEGRE, J. *et al.* *Un país de tontos graves. Humor gráfico y política en Chile*. Santiago de Chile, DIBAM/Museo Histórico Nacional, 2017, p. 9.

⁷ BAJTIN, M. *Estética de la creación verbal*. México, Siglo Veintiuno, 1999; BURKE, P. *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona, Crítica, 2005.

⁸ BURKE, P. *Op. cit.* Las recopilaciones anuales en libro incorporan cronologías infográficas y un resumen mes a mes de los hechos más relevantes de la realidad política argentina de cada momento, como un intento de mantener actualizado el contexto de producción de los cuadros de humor y facilitar así su recepción humorística.

⁹ BOIDO, M. «Las artes y la construcción de la memoria», en SEMILLA DURÁN, M., ROSLER, M. y HERNÁNDEZ, S. (ed.) *Memoria de la ficción, ficción de la memoria: entre el ritual y la crítica*. Columbus, The Ohio State University, 2018, p. 221.

trucción de determinado(s) relato(s) sobre el pasado reciente? Desde una perspectiva general, tal preocupación ha sido abordada por autores como White¹⁰ o Rosenstone,¹¹ abocados a la literatura o al cine dentro del género histórico. Sin embargo, en este trabajo, el objeto son los cómics o, específicamente, el humor gráfico. Volvamos a los aspectos gráficos, más propios de nuestro lenguaje, entonces.

Hillary Chute, refiriéndose al dibujo como *medium* documental, nos dice que este, a través de la manifestación de marcas o trazos, no solo nos ofrece su propia forma de espesura temporal (*thicket of time*), sino que también «nos fuerza a detenernos y a entrar en su tiempo», parafraseando a Berger.¹² Asimismo, según señala Levín en relación con las piezas de humor gráfico del período 1973-1983 publicadas en el diario *Clarín*, si bien pueden considerarse como «efímeras miniaturas» que, aisladas, quizás resulten irrelevantes, «conforman un objeto de enorme potencialidad simbólica y heurística, [...] al mismo tiempo productoras y espejo de los procesos colectivos de significación de esa experiencia histórica de los que constituyen, por otra parte, su huella».¹³

Para complementar lo anterior, cabe remitirnos a Montealegre quien, en relación a Pierre Nora y al concepto *lugar de memoria*, define los dibujos como *artefactos culturales* y formas de expresión de *lo emotivo*.¹⁴ Este último aspecto resulta central para entender el motor del humor de *Alegría*. No solamente se trataría de un posicionamiento político de los autores, sino también de un sentir: un *revivir* el trauma de pasadas crisis, la experiencia de violencias materiales o simbólicas de nuestra historia reciente que han marcado las prácticas y la memoria sensible de nuestra comunidad.

Como señalamos anteriormente, nos interesa revisar si estos «chistes» funcionan como discursos revulsivos, críticos o desmitificadores, pero también debemos determinar los alcances de tal operación. Es decir, entender cuáles son sus límites o tabúes, en especial al tratarse de un tema tan sensible como el pasado dictatorial y sus repercusiones. Al respecto, sospechamos que lo emotivo emerge como un elemento determinante, quizá por sobre el posicionamiento o la militancia política de los autores.

Burkart, comparando los discursos gráficos de la revista *Humor* respecto de *Satiricón*, refiere a una «domesticación de la irreverencia» como marca del terrorismo de Es-

¹⁰ WHITE, H. *Metahistoria. La imaginación histórica en la Europa del siglo XIX*. México, Fondo de Cultura Económica, 1992.

¹¹ ROSENSTONE, R. *Cine y visualidad. Historización de la imagen contemporánea*. Santiago de Chile, Finis Terrae, 2013.

¹² CHUTE, H. *Disaster Drawn. Visual Witness, Comics, and Documentary Form*. Cambridge, Harvard University Press, 2016, p. 21.

¹³ LEVÍN, F. *Humor político en tiempos de represión (Clarín, 1973-1983)*. Buenos Aires, Siglo XXI, 2013, p. 17.

¹⁴ MONTEALEGRE, J. *Derecho a Fuga. Una extraña felicidad compartida*. Santiago de Chile, Asterión, 2018.

tado.¹⁵ Nos interesa rescatar tal idea para revisar los procesos discursivos de *Alegría* desde sus inicios en las redes sociales hasta la publicación de su tercer anuario,¹⁶ entendiendo que tal domesticación, si así se confirmara, puede darse por factores que, obviamente, tendrían que ver con la coyuntura y el estado del campo de la historieta actual.

Al humor como salida o recurso de supervivencia ante una situación opresiva o traumática también se refiere Montealegre.¹⁷ Es necesario destacar nuestra propia postura respecto de la presente crisis argentina como una conmoción económica, social y política que se traduce en un trauma colectivo: por lo mismo, si bien el escenario al que remite Montealegre es diferente en varios aspectos (la cotidianeidad de los prisioneros políticos durante la dictadura chilena), entendemos que algunas operaciones discursivas del humor en contextos hostiles pueden servir para comprender lo que sucede en el caso de *Alegría*. El investigador chileno cita a Chaya Ostrower¹⁸ (y su texto titulado «Sin humor nos hubiésemos suicidado») respecto del humor negro entre los prisioneros de Auschwitz; asimismo, relata algunos casos de prisioneros políticos en Chile y de su propia experiencia en Chacabuco.¹⁹ En todos estos casos, se destaca la cohesión social ejercida mediante el humor como juego compartido, en una especie de complicidad entre desgraciados «para desdramatizar el duelo y elevar el ánimo en el enfrentamiento y superación de la adversidad».²⁰

Una embestida satírica contra las políticas del olvido

Hemos seleccionado y categorizado las piezas de humor en base a ciertos *lugares comunes* a los cuales estas apelan. Esos lugares comunes (tanto discursivos como icónicos) en la representación de la dictadura, al ser reconocibles —el Ford Falcon verde utilizado en operativos clandestinos, el pañuelo blanco de Madres y Abuelas de Plaza de Mayo, la *picana* eléctrica, las consignas como «Nunca más», entre otros— permiten que el humor funcione con una rápida identificación, en un terreno conocido que escapa a la mera actualidad; destacan, no obstante, los cruces entre dictadura y

¹⁵ BURKART, M. *De Satiricón a Humor. Risa, cultura y política en los años setenta*. Buenos Aires, Miño y Dávila, 2017, p. 17.

¹⁶ Los tres libros que seleccionan y recopilan material publicado en las redes y producen nuevo fueron editados con los títulos *Alegría. Primer anuario*, *Alegría. Segundo anuario* y *Alegría. Tercer anuario* por La Maroma Ediciones en Buenos Aires en los años 2017, 2018 y 2019. En las tapas (obra del Polaco Scalerandi) aparecen, respectivamente, Mauricio Macri, Patricia Bullrich y Elisa Carrió.

¹⁷ MONTEALEGRE, J. *Op. cit.*

¹⁸ *Ibid.*, p. 313.

¹⁹ El campo de prisioneros de Chacabuco fue creado en 1973, tras el golpe de Estado a Salvador Allende. Funcionó hasta 1975 y por allí pasaron más de mil presos políticos.

²⁰ MONTEALEGRE, J. *Op. cit.*, p. 313.

macrismo que establecen una estrategia discursiva de lectura sobre el presente como réplica del pasado. Para definir estos tópicos se tuvieron en cuenta «tanto las recurrencias y las insistencias como las excepciones, los ejemplos únicos que rompen las cadenas de sentido».²¹

Se puede, entonces, categorizar a estos chistes según la referencia al ya mencionado Ford Falcon verde;²² a las Madres y Abuelas o al pañuelo blanco (entre los que podemos desagregar aquellos que utilizan el símbolo del pañuelo de modo autónomo y aquellos que se refieren a Hebe de Bonafini, de modo más personalizado); al dictador Jorge R. Videla (utilizado como sinécdoque de los genocidas); al retiro de los retratos del mismo Videla y de Bignone por orden de Néstor Kirchner²³ (como hecho-símbolo de un punto de inflexión en las políticas estatales sobre la memoria); a Santiago Maldonado²⁴ (como manifestación de las prácticas represivas actuales en espejo con las prácticas de la dictadura); y al uso de las frases-consigna, entre las que se destacan «Nunca más», «Memoria, Verdad y Justicia», «Las urnas están bien guardadas», «(No) fueron 30.000», «Sí se puede»; «Los dinosaurios van a desaparecer» (24/3/2017, por Agite);²⁵ y al nazismo (como analogía con el gobierno macrista) (19/5/2018, «Hitler, Videla, dos tipos macanudos», por Razz). Esas categorías se ven aplicadas en el cruce del campo semántico *dictadura* con situaciones actuales como la del fallo del llamado «2x1»²⁶ o la desaparición del ya mencionado Maldonado.

²¹ LEVÍN, F. *Op. cit.*, p. 26.

²² El Ford Falcon, en especial de color verde, era el modelo de coche utilizado por los «grupos de tareas» para el secuestro de personas durante los años setenta.

²³ El 24 de marzo de 2004, con motivo de un acto por el aniversario del golpe de Estado de 1976, el entonces reciente presidente Néstor Kirchner ordenó al titular del Ejército que retirara los cuadros de los dictadores Videla y Bignone que permanecían colgados en la galería del Colegio Militar. Ese hecho se convirtió en un símbolo sobre los cambios de políticas en DD. HH. que asumiría su gestión respecto de las anteriores.

²⁴ El 1 de agosto de 2017, en el marco de un corte de ruta por un reclamo territorial de la comunidad mapuche, Gendarmería Nacional llevó a cabo un operativo represivo que incluyó disparos de bala y la desaparición de Santiago Maldonado, un joven de 28 años. Tras setenta y siete días de intensa búsqueda, de *fake news*, de extorsiones al juez y de espionaje a la familia del joven, su cuerpo fue encontrado en el río Chubut, con signos de ahogamiento. Si bien las sospechas apuntaban a los funcionarios de Gendarmería, tras una investigación cuestionada en la cual se destruyeron pruebas, el juez de la causa (Lleral) decidió cerrarla en un fallo polémico y sobreseer al único imputado, gendarme Echazú, el 29 de noviembre de 2018. El 6 de septiembre de 2019 se reabrió la causa para cumplir con las medidas de prueba que no se habían realizado y se dejó sin efecto el sobreseimiento del gendarme.

²⁵ La canción «Los dinosaurios» aparece en el álbum *Clics modernos* (1983) de Charly García. En ella, el autor se refiere a las desapariciones y a los crímenes de la dictadura, estableciendo una analogía entre dinosaurios y genocidas. Esta canción y sus metáforas forman parte del imaginario social posdictatorial argentino.

²⁶ La ley 24.390 existió entre 1994 y 2001 en Argentina, con el fin de reducir la población carcelaria. Pasados los dos primeros años de prisión preventiva sin condena, cada día de detención se aplicaban

El 24 de marzo de 2019 desde las redes del colectivo se compartieron, en general, piezas de años anteriores. Entre las nuevas, se destaca la de Jericles, dividida en dos viñetas que representarían una de las «grietas» de la sociedad argentina: la parte superior muestra una «semana de la Memoria» (con una multitudinaria marcha con pancartas que exponen las consignas «30 mil desaparecidos», «Hijos y Abuelas», «Nunca más» y «Juicio y castigo»), mientras que en la viñeta inferior se observa la «semana de la desmemoria» (con otra marcha menos masiva en la que los manifestantes, a través de globos de diálogo individuales, plantean «Aquí no pasó nada», «Fue una guerra», «¡Algo habrán hecho!» y «Borrón y cuenta nueva»). Se muestran las dos realidades enfrentadas en lo que respecta a los relatos sobre el pasado reciente: uno corresponde a la búsqueda de justicia y de DD. HH.; el otro, a las llamadas «políticas del olvido»,²⁷ particularmente fuertes durante los años noventa y que se reactivaron durante la gestión macrista (basadas en una supuesta «reconciliación» social que, concretamente, busca la impunidad de los crímenes de la dictadura).

Dos cuadros, publicados el 24 de marzo de 2018, toman a Macri como blanco de sus críticas: el de Roy y Nani muestra otra gran marcha —con pancartas que rezan «¡Son 30.000!» y «Memoria, Verdad y Justicia»—, delante de la cual se ve a una Madre con el pañuelo blanco y, en el fondo, la Casa Rosada. Desde el interior una voz, que imita la característica dicción de Macri, le grita a su esposa (Juliana Awada): «Juli, ¿¿hoy esh el día de losh deshapareshidos?? ¿¿Con rashón no me dejan aparesher!!». Aquí, como en otras piezas que veremos (Riskin, «Guerra sucia»; Otto, «Meme de Drake», FIG. 11), el uso un tanto socarrón (o descuidado) del verbo *aparecer* parece estar avalado o habilitado porque el enunciador es Macri, quien además se refiere al 24 de marzo con la errónea y simplista frase «Día de los desaparecidos» en lugar de utilizar la denominación oficial de «Día Nacional de la Memoria por la Verdad y la Justicia». De esa forma, se ve parcialmente mitigada la irreverencia de hacer un juego asociativo bastante infantil con la tristemente famosa palabra *desaparecidos*. En el cuadro de Max SQ (24/3/2018), el presidente Mauricio Macri está vestido con ropa deportiva (una vincha o diadema con el logotipo de Nike y una remera en la que se lee «I love 90's») en una cancha de pádel, deporte que tuvo su auge en los años noventa, durante el período más álgido de neoliberalismo del gobierno de Carlos Menem. Con un teléfono celular en la mano, se lee a su interlocutor: «Mauricio, están preguntando si hacemos acto oficial por el día de la memoria», a lo que el presidente responde: «Deciles que me olvidé».²⁸ Este chiste propone un cruce de dos representaciones

como doble. A pesar de haber sido derogada, el 3 de mayo de 2017 la Corte Suprema de Justicia decidió que era aplicable en el caso de un detenido por crímenes de lesa humanidad, Luis Muñia, y redujo su pena. Ante el antecedente que podía representar para los casos de otros genocidas presos, el 10 de mayo se organizaron marchas masivas en todo el país reclamando por la no implementación del beneficio a represores.

²⁷ VEZETTI, H. *Sobre la violencia revolucionaria. Memorias y olvidos*. Buenos Aires, Siglo XXI, 2009.

²⁸ Este chiste puede relacionarse con el intento de Macri de convertir (por decreto) en «feriado trasladable» el día 24 de marzo, Día Nacional de la Memoria por la Verdad y la Justicia (junto con el 2



FIG. 1. *Alegoría política*, 2018, Guillo y Catinga.

de abril, Día del Veterano y de los Caídos en la Guerra de Malvinas, y el 20 de junio, Día del Paso a la Inmortalidad del General Manuel Belgrano, popularmente conocido como «día de la bandera»), que fue rechazado por los organismos de DD. HH. y debió ser rectificado. Véase *Página/12*. «Macri firmó la marcha atrás con el feriado del 24 de marzo», en *Página/12*, 1 de febrero de 2017. Disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/17492-macri-firmo-la-marcha-atras-con-el-feriado-del-24-de-marzo>.

habituales de Macri en el imaginario popular: por un lado, su falta de predisposición al trabajo; por otro, su rechazo a las políticas de la memoria.

Otros artistas recurren a la figura de Mirtha Legrand²⁹ transmutada en disimulado dinosaurio, hecho que (además de ser una chicana respecto de la edad de la diva) establece una clara analogía entre su pensamiento reaccionario y la figura con la que se identifica a los partidarios de derecha y militaristas en Argentina (Agite). Otros se refieren a la icónica escena de Néstor Kirchner ordenando descolgar el cuadro de



FIG. 2. *Alegría política*, 2018, Mosqueira.

los genocidas de la ex Escuela de Mecánica de la Armada (Grillo y Catinga, FIG. 1), aunque la figura del expresidente es reemplazada por la de un Macri sonriente que, por el contrario, lo que hace descolgar a un militar son las fotos de los desaparecidos como desarmando un rompecabezas, lo cual alude al desguace de la políticas de DD. HH. durante la gestión de Cambiemos.³⁰ Hay autores que utilizan la polémica figura

²⁹ Longeva actriz y conductora de televisión, conocida por sus declaraciones reaccionarias.

³⁰ El conjunto de fotografías hace referencia también a los recordatorios de desaparecidos como los publicados por el diario *Página/12*: <https://www.pagina12.com.ar/secciones/recordatorios>.

de César Milani³¹ (Porcino) y otros que cruzan (casi fusionan, podríamos decir) la imagen de Macri con la del dictador Jorge R. Videla (Maléfico): acompañados por la leyenda «Casi Nunca Más», ambos personajes componen una especie de ser monstruoso en el que Macri actúa como el «aguijón» de Videla (FIG. 2). La mayoría de estas piezas podrían funcionar publicadas en cualquier 24 de marzo —como la mencionada de Jericles, quizás el mejor ejemplo—, pero algunas tienen marcas coyunturales (el presidente Macri o algún otro miembro de su gobierno) que se cruzan con figuras o situaciones más omnipresentes como Videla, las marchas del Día de la Memoria o las consignas, que ya son parte de la memoria cultural relacionada con ese día.³²

Entre los trabajos referidos a las Madres y Abuelas de Plaza de Mayo encontramos dos subcategorías: los que apelan al símbolo del pañuelo blanco y los que utilizan la figura de la Madre/Abuela, entre los cuales hay un subgrupo destinado a Hebe de Bonafini, en particular. Sobre esta última, encontramos una variedad de representaciones más amplia que en los casos de otras figuras relacionadas con las agrupaciones de DD. HH. En parte, entendemos que se debe a su protagonismo mediático, a su fuerte personalidad «sin filtro» que cosecha amor de los sectores juveniles y críticas de los espacios más conservadores de la sociedad. Con esta «grieta» o tensión juegan las representaciones de los trabajos de Maléfico (FIG. 3) y de Sergio Langer (FIG. 4). La primera, publicada originalmente en agosto de 2016 (*Primer anuario*), es una clara referencia a la imagen icónica de Maradona en la final mundial contra Alemania Federal en México '86, muy presente en el imaginario popular como símbolo de habilidad para esquivar mediante *gambetas* a los oponentes: una traducción lúdica de la lucha social e, incluso, antimperialista.³³ Se apela a lo emotivo, a la memoria sensible de los lectores o visitantes de las redes para establecer una comparación, una operación de espejo, entre la transformación «del Diego» y de Hebe (ya identificables popularmente solo por sus nombres de pila) desde sus respectivos orígenes en los sectores humildes y trabajadores hasta su conversión en referentes. Pero, sobre todo, en

³¹ Jefe del Estado Mayor General del Ejército Argentino, entre 2013 y 2015. Fue procesado por varios casos de enriquecimiento ilícito, secuestro, tortura y asesinato mientras era oficial subalterno en el período dictatorial. De varias de estas causas ha sido absuelto; no obstante, su figura sigue siendo controversial e incluso, en algunos espacios políticos, repudiada.

³² Un chiste de Mantrul del 25 de marzo de 2017 juega con esa referencia: «25 de marzo. Día del Olvido». Un personaje le dice a otro: «Te acordás que ayer hubo como una marcha», a lo que el otro responde: «Sí... más o menos, había unas viejas en un escenario». La alusión irreverente a las Madres y Abuelas nuevamente se mitiga a partir del lugar de enunciación del que proviene: una persona «sin memoria» que se queda en la observación despectiva, superficial.

³³ El dibujo se hizo con motivo del intento de detención de Hebe por parte de la policía (4 de agosto de 2016). Dos años después, un comunicado de las Madres de Plaza de Mayo rememora el hecho y es acompañado por la ilustración de Maléfico, que interpreta así: «su rebeldía y coraje le permitieron gambetear el cerco policial. Miles de personas salieron a la calle para celebrar esa jugada maradoniana. Y para generar al equipo más invencible: el pueblo unido». Véase S.a. «Las Madres recordaron la “gambeta y jugada maradoniana” de Hebe de Bonafini para no ser detenida», en *Secciones Bonaerenses*, 5 de agosto de 2018. Disponible en: http://www.seccionesbonaerenses.com/nota.asp?n=unica&id=27810&id_tiponota=28

su lugar de personajes incómodos o provocadores para ciertos sectores de la sociedad argentina, tanto aquellos grupos que han alentado un discurso de desprestigio hacia las políticas de DD. HH. a partir del ataque a Hebe como también, desde una lectura más amplia, quienes atacan a Maradona principalmente por manifestar su simpatía ideológica por el kirchnerismo —más allá de otras controversias personales de esta figura—. La equiparación de ambos remite a la comparación entre sus atributos más característicos, que parece revisar una premisa del mito maradoniano: el pañuelo, como la pelota, «no se mancha».³⁴ Una manifestación de ello son algunos de los comentarios de usuarios/lectores que suscitó el *reposteo* reciente de esta imagen:

- Federico Palacio: notaron cómo odian a Hebe por ser la más quilombero y con más aguante? pareciese que prefieren una figura menos «polémica» y más políticamente correcta..
- Diego Biber: El Diego y Hebe, 2 iconos [sic] de la Argentina, que representa parte de lo mejor del país... Pero que a veces habría que mantenerlos callados un ratito.
- Nicolas Nikolakis: Despues [sic] de todo lo que HIZO se puso a decir BOLUDCES.... IGUAL QUE EL DIEGOTE !!!
- Federico Perren: Hace referencia a que juega intacta. Que es la mejor de nosotros.
- Catriel Fernández: Con Norita [Cortiñas] es más creíble!!³⁵



FIG. 3. *Alegría política*, 2018, Maléfico.

³⁴ Frase inmortalizada por Diego Maradona, parte del discurso que pronunciara en su partido-homenaje el 10 de noviembre de 2001 en la Bombonera: «El fútbol es el deporte más lindo y más sano del mundo. «De» eso no le quepa la menor duda a nadie. Porque se equivoque uno, no, no tiene que pagar el fútbol. Yo me equivoqué y pagué. Pero... [ovación] pero la pelota no, la pelota no se mancha [ovación aún más fuerte]». Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Q8RvuFyDMog>

³⁵ *Alegría* (Facebook), 24 de marzo de 2019. Disponible en: <https://www.facebook.com/alegriapolitica/photos/a.1749874575249751/2368088513428351/?type=3&theater>



FIG. 4. *Alegria política*, 2018, Langer.

El trabajo de Langer, publicado también en el *Primer anuario* (agosto), entra en la categoría de irreverente, como suele suceder con las obras de este autor. Su estilo gráfico general se caracteriza por lo grotesco, con una línea expresiva y una síntesis caricaturesca que pone énfasis en los aspectos menos honorables del representado y que

remite al estilo de Philippe Vuillemin.³⁶ En este caso, además, lo desplaza a un plano inesperado: Hebe es representada como un personaje del programa televisivo de *catch 100 % lucha*, llevando su pañuelo y sus característicos anteojos oscuros, a los que les suma un tatuaje del Che Guevara en el brazo derecho (igual al que tiene Maradona) y una malla enteriza como la que usaba Martín Karadagián, ídolo máximo de otro programa de lucha libre, *Titanes en el ring*, con quien se la parangona. La podemos ver peleando con el personaje de La Momia (de *Titanes...*), que aquí parece funciona como símbolo de «lo retrógrado», ya que la ataca por la espalda. Aunque hace sudar a Hebe y amenaza su cabeza con la mano izquierda, la Madre parece tener el dominio de la situación, al atenuar el brazo derecho de La Momia. «100 % Hebe», reza el chiste, estableciendo como sinónimos plenos, por sustitución en la misma posición del sintagma, los términos «Hebe» y «lucha».³⁷

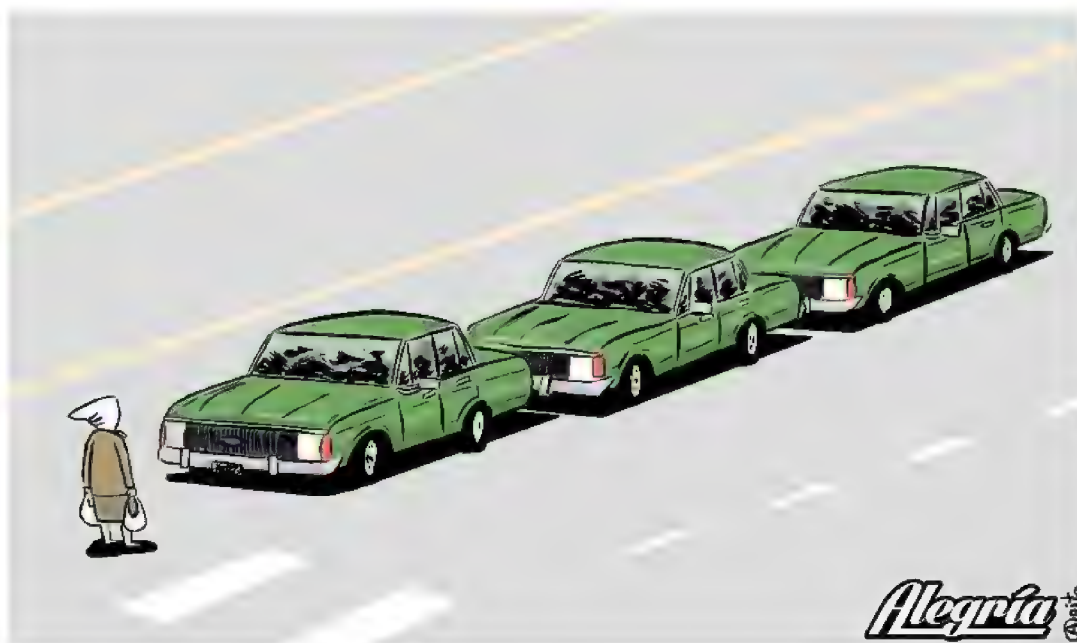


FIG. 5. *Alegría política*, 2017, Agite.

En este grupo de referencias a Madres y Abuelas también encontramos trabajos como el de Agite (FIG. 5), publicado con motivo del 24 de marzo de 2017. En él, se alude a un símbolo histórico mundial de la resistencia pacífica: el «hombre del tanque» de la masacre de la Plaza Tiananmen de Pekín, en 1989. Ese personaje aún anónimo (que, se supone, fue una de las miles de víctimas de aquellas sangrientas jornadas de

³⁶ Sobre el grotesco en Langer, véanse también MARTIGNONE, H. y PRUNES, M. *Historietas a diario. Las tiras cómicas argentinas de Mafalda a nuestros días*. Buenos Aires, Librería, 2008, pp. 106-109.

³⁷ Aquí Langer «recicla» una ilustración realizada en 2014 para la revista *Barcelona*, dándole un plus interpretativo al incorporar el texto «100 % Hebe».

junio) supo pararse frente de los tanques enviados por el gobierno chino a reprimir la protesta estudiantil: en la imagen reinterpretada, es reemplazado por una Madre; los tanques, por unos coches Ford Falcon verdes.

Otros casos dentro de esta línea apelan a un imaginario más directo, de lo cotidiano. Un ejemplo es el trabajo de López y Agite del 10 de mayo de 2017. Este cuadro se sitúa en el contexto del fallo de la Corte Suprema (parte fundamental del tercer componente de la tríada «Memoria, Verdad y Justicia») que permitía aplicar el beneficio del 2x1 a las penas de prisión en delitos de lesa humanidad (3/5/2017), como hemos explicado anteriormente.³⁸ Una Madre o Abuela ocupa el rol de maestra (quizás en referencia a Estela de Carlotto, quien ejerció la docencia en el nivel primario) en un espacio áulico, mientras que un alumno está de «plantón» en el rincón por no saber la respuesta correcta (la emblemática frase «Nunca más», escrita en el pizarrón). Pese a estar de espaldas, se puede identificar al alumno «ignorante» con Macri, pues lleva puesta la banda presidencial con el diseño del pabellón argentino (que, irónicamente, también es la banda típica de los alumnos «abanderados»). La pregunta que la docente realiza —que parece tener un tono «amenazante» o admonitorio— mirando de frente es una pregunta habitual en una clase: «¿A alguien más no le quedó claro?». Pero aquí, estaría dirigida a los lectores, de forma más bien retórica: esto se refuerza por el hecho de que no se muestran bancos con alumnos en el aula, de modo que no se interpela a los hipotéticos estudiantes sino a la sociedad en su conjunto, señalando que quizás debe plantearse tal interrogante.

También «escolar» (pedagógica) es la escena elegida por Pipi Spósito (3/5/2017) en la que un niño (con cara de compungido) resuelve la multiplicación «2x1» en el pizarrón, escribiendo «un genocida suelto» (FIG. 7). Una voz que proviene de afuera del cuadro (suponemos que la maestra o el maestro, o por qué no, la sociedad) le responde que tiene «Un 0 en matemáticas... Y 10 en derechos humanos!», por lo que

³⁸ PERTOT, W. «Un rechazo que se convirtió en inmensa multitud», en *Página/12*, 11 de mayo de 2017. Disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/36972-un-rechazo-que-se-convirtio-en-inmensa-multitud>. Además, el Congreso sancionó casi de inmediato (en el contexto de la fuerte movilización de la sociedad) una ley que impedía la aplicación del cómputo del 2x1 a casos de lesa humanidad; véase YBARRA, G. «El senado votó por unanimidad y es ley el límite al “dos por uno”», en *La Nación*, 11 de mayo de 2017. Disponible en: <https://www.lanacion.com.ar/politica/el-senado-voto-por-unanimidad-y-es-ley-el-limite-al-dos-por-uno-nid2022574>. El 14/6/2017, Cape (FIG. 6.) realiza un cuadro en el que muestra a un militar anciano en la acción de arriar una bandera con la leyenda «FF. AA.» en rojo (y manchada de sangre, como sus manos), mientras derrama una significativa lágrima. Otros chistes muestran el cambio de actitud de los funcionarios del gobierno ante el repudio social. En el de Razz (11/5/2017), el secretario de DD. HH. (Claudio Avruj) antes de la marcha dice que respeta el fallo, mientras que después se lo ve encolerizado y gritando «¡No al fallo!» y «¡Justicia!», transformado cual Hulk (llevando incluso el pañuelo blanco), cuando la misma mano que lo sostenía (la sociedad) ahora lo aprieta un poco. En el de Giraldez y Podeti (10/5/2017), una mujer (María Eugenia Vidal) dice: «Che, ojo que a mí esto del 2x1 me parece re mal, eh», mientras lee un papel que se nos revela como «Guión de Durán Barba» (Macri y Avruj se pliegan a esa opinión, así como los tres jueces de la Corte Suprema que firmaron el fallo).

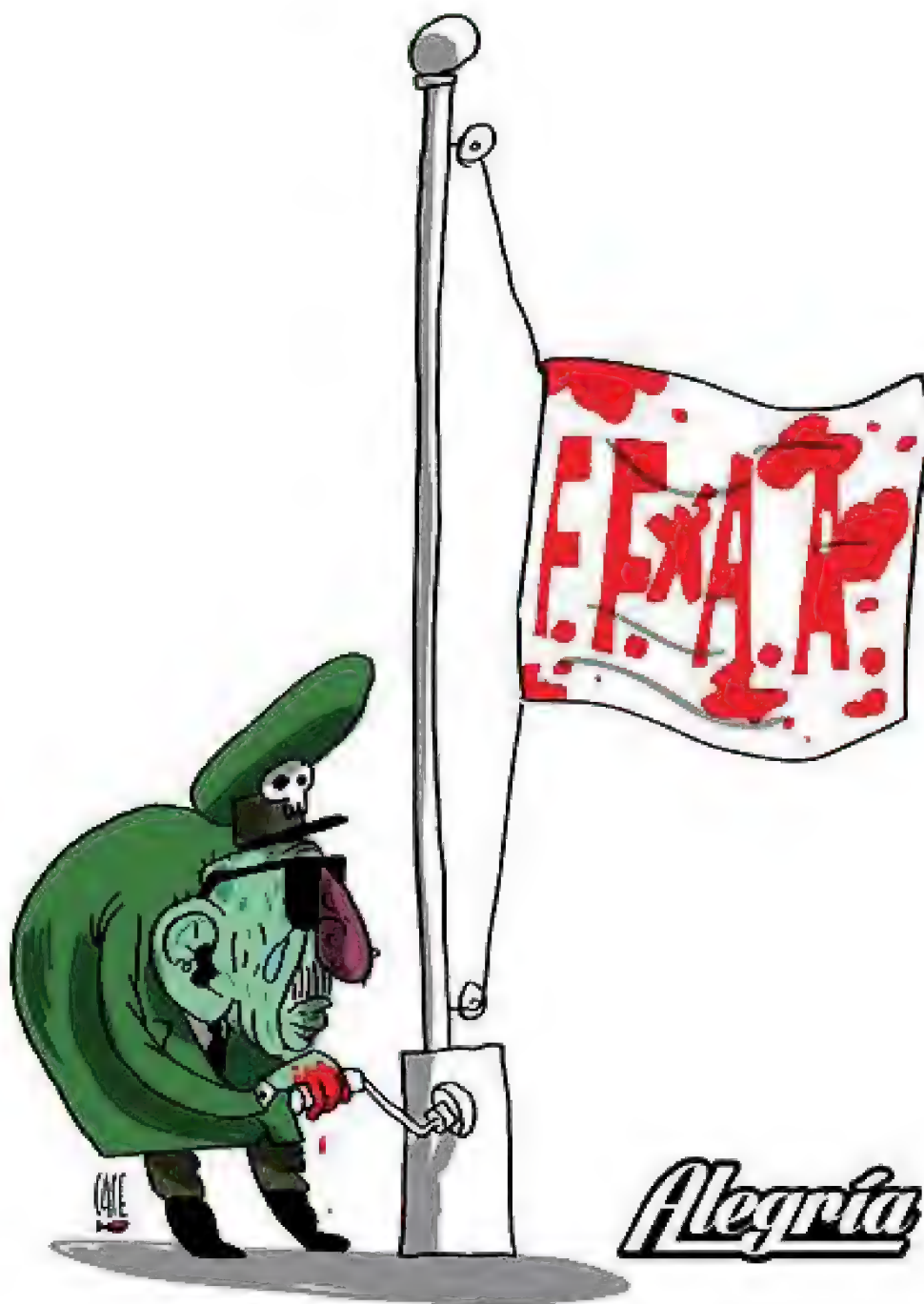


FIG. 6. *Alegría política*, 2017, Cape.

no terminará en penitencia como el «alumno-Macri» del chiste de López y Agite. Otto y Mantrul, por su parte, también desplazan hacia una situación cotidiana el fallo del 2x1 (3/5/2017). Un anciano con traje a rayas de presidiario (significativamente, el preso número 1976) y gorra militar está frente a la caja —debajo de esta un cartel anuncia: «2x1 Hijos de puta»— de un local de comidas que podría ser un McDonald's. Sin embargo, en el fondo se lee «Corte Suprem[a]» y la balanza de la justicia aparece dibujada dos veces, al tiempo que se ve un pilón de hojas que remite al cuestionado fallo. La cajera es una mujer que encarna la clásica representación de la Justicia. La venda no cubre el ojo izquierdo, indicando que ve con bastante claridad lo que está ocurriendo y, con una entusiasta sonrisa, le ofrece al militar una promoción: «Por 50 centavos más, reducción de condena... Y aros de cebolla!». La Justicia se muestra como un lugar que ofrece a los militares un servicio veloz, como los locales de comidas rápidas, a cambio de un pago muy módico, por no decir ridículo, para los índices inflacionarios del momento. A la izquierda, como desde el margen, un niño con la camiseta de la selección argentina (representando a la sociedad) asiste a esta escena con expresión entre triste y consternada, sin poder reaccionar activamente, empequeñecido como un personaje secundario (el chiste se publicó el día del fallo).



FIG. 7. *Alegria política*, 2017, Pipi Spósito.

Varios cuadros más se refieren a la relación de la Justicia con los militares, como el de Kripto «El sol del 2x1 viene asomando» (10/5/2017), en el que se ve a un hombre peludo (cuya piel tiene un color excrementicio) parado dentro de un inodoro y mi-

rando hacia el exterior por una pequeña ventana con barrotes de una prisión (lo único que se aprecia del afuera es un omnipresente color amarillo, color identificado con el macrismo).³⁹ El título remite a una canción patriótica referida al 25 de mayo de 1810, por lo que se establece una asociación con ciertas ideas un tanto rancias acerca de militarismo y patriotismo. Además, el hecho de que el preso esté parado en el inodoro recuerda a la muerte de Videla —sentado en el inodoro de su celda, mientras purgaba su pena—⁴⁰ y funciona como advertencia de que eso podría no ocurrir con quienes cumplen actualmente su condena (este militar está «de pie», expectante). El chiste de Maxi! (12/5/2017), por otra parte, advierte: «Ojo: con el 2x1 los represores vuelven a la calle»; un transeúnte se queja de haber sentido «electricidad estática» en el brazo y otro hombre, que va en dirección contraria —con sonrisa perversa, anteojos negros y sobre todo—, admite: «¡Qué electricidad estática ni ocho cuartos! Fue picana», refiriéndose al frecuente método de tortura aplicado en la dictadura por las fuerzas de seguridad. Con este fallo, se advierte, las calles volverán a ser inseguras para el pueblo, como durante el terrorismo de Estado.

La Iglesia tampoco queda fuera de la crítica de *Alegría*. Un cuadro de Kripto (4/5/2017) muestra una larga fila de militares esperando su turno en un confesionario donde los aguarda un cura, mientras un cartel (de color amarillo) anuncia «2x1». Maléfico (8/5/2017) alerta sobre la hipocresía de la Iglesia a través de la figura de un cura que afirma: «... Con total sinceridad, la Iglesia llama a los argentinos a la reconciliación...». Frente a él, los representantes de la sociedad (un hombre, una Madre o Abuela y un militar) reaccionan a sus palabras: el primero, con un gesto neutro en el rostro; la segunda, con una notoria mueca de enojo; el último, con una sonrisa. Esa sonrisa parece suponer el conocimiento de aquello que se revela en el dibujo del sacerdote: viste pantalones «verde militar», que quedan ocultos por el altar para quienes están del otro lado y contrastan con la «total sinceridad» que alega en su frase.

La idea de *reconciliación* también es visitada por Langer (9/5/2017) a través del encuentro de un militar, de amplia sonrisa, que tiende su mano a un hombre al que le faltan al menos un brazo y una pierna (utiliza una muleta) y le dice: «¡Basta de revolver el pasado, es hora de que los argentinos nos demos las manos y dejemos cicatrizar las viejas heridas!». El cinismo está, además de en la mención de estrecharse las manos (que al otro parecen faltarle), en utilizar metafóricamente la palabra «cicatrizar», ya que al hombre (un civil, parado en un charco de sangre) todavía le sangran las múltiples heridas que le producen las armas blancas que tiene clavadas en la espalda —y algunos agujeros que podrían ser de bala—. El hecho de que todas esas heridas

³⁹ S.a. «Todo amarillo: el PRO y la mezcla entre propaganda y comunicación pública», en *Télam*, 16 de marzo de 2015. Disponible en: <https://www.telam.com.ar/notas/201503/98240-campana-pro-pub-licidad-comunicacion-institucional-amarillo.html>

⁴⁰ S.a. «Difunden que a Videla lo hallaron muerto en el inodoro de su celda», en *Perfil*, 18 de mayo de 2013. Disponible en: <https://www.perfil.com/noticias/politica/difunden-que-a-videla-lo-hallaron-muerto-en-el-inodoro-de-su-celda-20130518-0059.phtml>

abiertas estén en la parte trasera del cuerpo habla de un ataque a traición por parte del militar (o de los militares), quizás una referencia a la noción de «guerra sucia» (ver más adelante el análisis del cuadro de Riskin). Este cruce se hace patente también en un cuadro minimalista de Cape (4/5/2017, FIG. 8), que une un gorro militar con el símbolo de la balanza para formar los ojos, la nariz y el bigote: la justicia como la cara visible (pero algo disimulada) de las fuerzas armadas. El estridente fondo amarillo alude a la vez a la gestión macrista, garante o condición de posibilidad para que algo así suceda.⁴¹



FIG. 8. *Alegría política*, 2017, Cape.

⁴¹ Así puede apreciarse también en otras dos piezas. En un panel de Emiliano Tapia (8/5/2017), un militar demoníaco parado sobre un piso «alfombrado de muertos» (la frase está inspirada en Rodolfo Walsh) sostiene un globo amarillo que dice «2x1». En uno de Cape (8/5/2017), el autor inventa una señalización vial en la que se simboliza a un militar anciano en silla de ruedas, atravesando un senda peatonal, indicación o aviso a la sociedad de que ahora los militares tienen «prioridad». El fondo del cartel es amarillo y el borde inferior izquierdo se encuentra deteriorado, indicio del «descuido» o de la desidia del Estado respecto de esta polémica decisión, que parece avalar a partir de la colocación del cartel.

Sin embargo, el ejemplo irreverente por antonomasia quizás sea la pieza gráfica de Otto y Lietti (11/5/2017, FIG. 9), referida también al episodio del 2x1. En la imagen, cinco cuerpos (cinco son los jueces de la Corte Suprema) caen desde un avión militar hacia una masa de agua, en alusión a los «vuelos de la muerte» que realizaban los militares durante la dictadura para deshacerse de detenidos desaparecidos, arrojándolos al Río de la Plata.⁴² Los autores, entonces, plantean aplicar ese mismo accionar como castigo a los cinco jueces del máximo tribunal (aunque solo tres firmaron el fallo con la aplicación de la reducción de pena y dos lo hicieron en disidencia).⁴³ Los jueces no son reconocibles por sus rasgos, sino por su atuendo y, sobre todo, por las clásicas pelucas que solían usar estos magistrados antiguamente, lo cual enfatiza el carácter retrógrado del fallo. Otro detalle interesante es que los rostros visibles presentan, en lugar de los ojos, unas cruces, convención gráfica que suele utilizarse para indicar que un personaje está muerto. Este hecho contrastaría con la práctica que, según los testimonios, ocurrió en la realidad, ya que las personas eran lanzadas vivas, por lo que los autores estarían mostrando, en última instancia, un poco más de «compasión» que los militares (o simplemente que los querían bien muertos). También las ataduras que presentan los jueces dibujados remiten circunstancias históricas, como atestiguan las fotos de cuerpos hallados en la costa uruguaya.⁴⁴ La búsqueda de justicia profesada por los organismos de DD. HH. se ve transmutada aquí en venganza pura y dura contra la propia Justicia, que irónicamente padece el violento y cruel accionar característico de aquellos a quienes ha beneficiado: se ha convertido en «el burlador burlado». Aquí la irreverencia no aparece mediada por un enunciador interno al chiste (no hay, por ejemplo, un personaje que en estado de emoción violenta diga «hay que matarlos a todos» o algo por el estilo): solo aparece el logo de *Alegría* y la firma de los autores.

La *ignorancia histórica* de Macri (ejemplificada en la escena escolar del cuadro de López y Agite que analizamos anteriormente) también aparece dibujada por Iván Riskin (*Primer anuario*, agosto) en un panel titulado «La dictadura vista por Mauricio M.». En él, un cartel anuncia «¡Guerra sucia!» y se ve a Videla y a Hebe en una escena lúdica que representa la lucha en el lodo (dentro de una especie de pileta con forma

⁴² En el señero libro *El vuelo* (1995) de Horacio Verbitsky, el represor Adolfo Scilingo admite la existencia de estos vuelos, a los que ya aludía Rodolfo Walsh en su *Carta abierta de un escritor a la Junta Militar* de 1977.

⁴³ En fallo dividido, convalidaron la medida Elena Highton de Nolasco, Carlos Rosenkrantz y Horacio Rosatti, mientras que se opusieron Ricardo Lorenzetti y Juan Carlos Maqueda; véase TARRICONE, M. «Fallo de la Corte Suprema: ¿qué es el “2x1”», 3 de mayo de 2017. Disponible en: <https://chequeado.com/el-explicador/fallo-de-la-corte-suprema-que-es-el-2x1/>. Véase también el texto de HAUSER, I. «La historia secreta del fallo del 2x1», en *Página/12*, 28 de julio de 2019. Disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/208789-la-historia-secreta-del-fallo-del-2-x-1>. En el ya mencionado chiste de Giraldez y Podeti (10/5/2017), aparecen con su apellido los tres que estuvieron a favor, y también en un cuadro de Maléfico (10/5/2017) se caricaturiza de modo reconocible a esos mismos jueces apoyados sobre un Falcon verde con una actitud entre relajada y desafiante.

⁴⁴ DANDAN, A. «Imágenes que prueban los vuelos de la muerte», en *Página/12*, 15 de diciembre de 2011. Disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/diario/elpais/1-183431-2011-12-15.html>

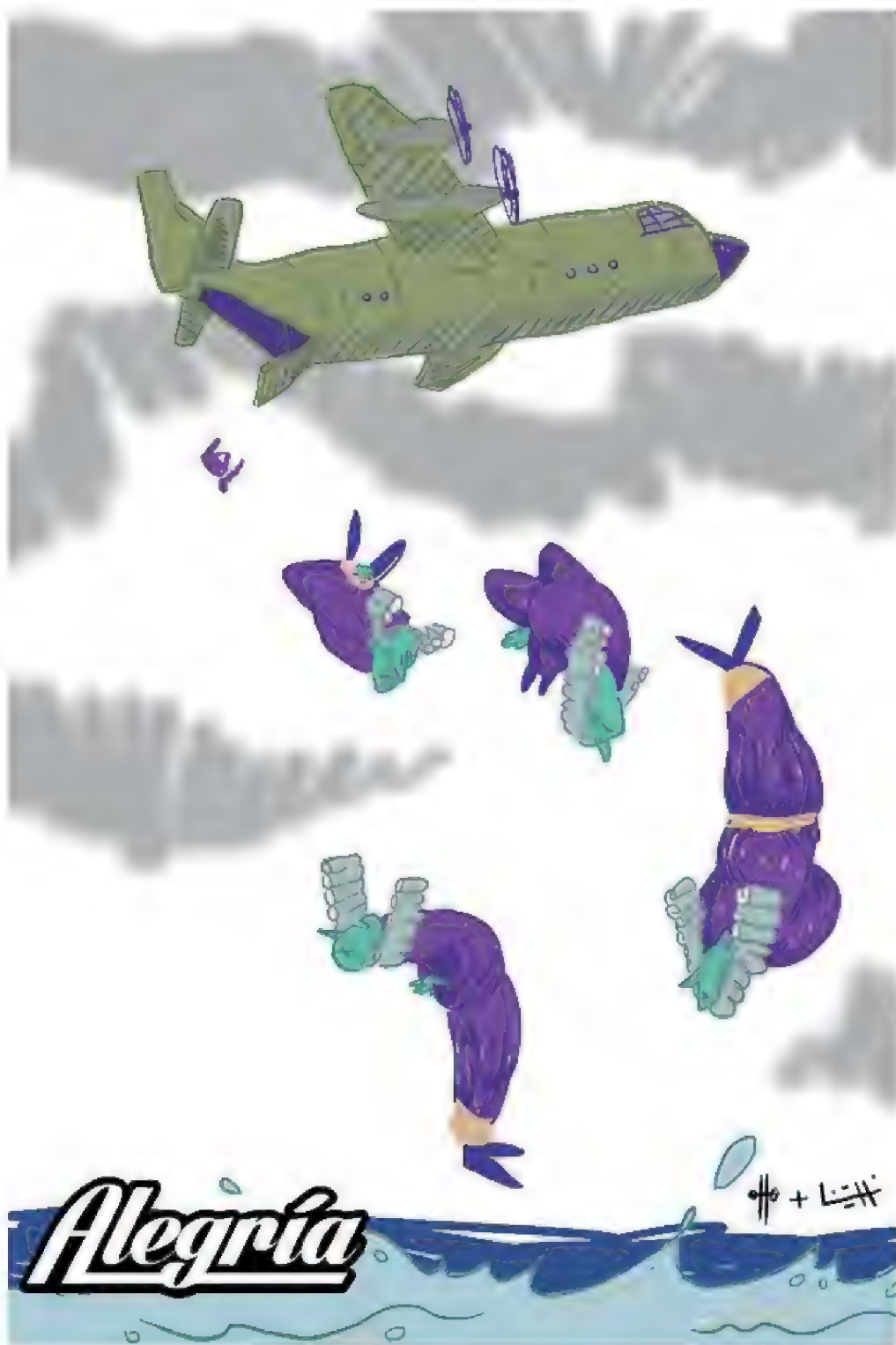


FIG. 9. *Alegria política*, 2017, Otto y Lietti.

de ring de boxeo). Hebe, con el pañuelo y un corpiño o bikini, dice con una sonrisa: «Tomá Videla!», mientras le arroja una bola de barro; el dictador, riéndose (con una risa también juguetona: «ji ji ji ji ja»), le pide: «No tires lodo en la cara, Hebe!». ⁴⁵ En esta visión de la historia atribuida a Macri, Riskin juega a su vez con diversas cuestiones: por un lado, con la lectura «literal» (infantil) del sintagma «guerra sucia» (que hay que entender, en realidad, como «terrorismo de Estado»); por otro, con la inversión del ejercicio de la violencia en esa guerra sucia: es Hebe (la civil) la que ataca a Videla (el militar), mientras que este solo atina a defenderse cubriéndose con las manos y pidiendo «clemencia». Se retoma así el señalado carácter combativo de Hebe (en las obras de Maléfico y Langer), ⁴⁶ como si fuera ella quien no respeta los códigos de esa «guerra» (no tirar barro en la cara) o la que «comete excesos». Dado que el lugar de la enunciación interna es ocupado por Macri, la irreverencia al interpretar el pasado se desplaza hacia su figura.



FIG. 10. *Alegría política*, 2017, Tatiana Pollero.

⁴⁵ El dibujo «sucio» de Riskin quizás hace necesaria esa identificación de los personajes intervinientes, porque no se trata de caricaturas reconocibles; al mismo tiempo, la utilización del apellido de Videla como vocativo por parte de Hebe parece resaltar su distancia o falta de «empatía» durante el juego (para reforzar su «violencia»), mientras que él se dirige a ella por su nombre, marcando cercanía.

⁴⁶ De hecho, en el *Primer anuario* las tres imágenes aparecen en páginas sucesivas.

El símbolo del pañuelo blanco, como adelantamos, es también utilizado como recurso. Algunos trabajos articulan su forma con una función de encuentro (los «abrazos» con los que se contabilizan los nuevos nietos recuperados) y de contención social (como el de Tatiana Pollero, 26/3/2017, FIG. 10). Son piezas que apelan más a la reflexión que a la risa, que tienen más recursos de la ilustración que del humor gráfico en sí y que en ningún caso intentan generar controversia hacia los temas que abordan. En este punto, encontramos un límite muy definido, entendemos que marcado por la afinidad ideológica de la línea editorial del sitio. El pañuelo blanco, aquí, es absolutamente cuidado en su condición de símbolo. No obstante, el rechazo de Macri a las políticas de DD. HH. puede verse representado, justamente, a través de una metonimia que recurre a la mención del pañuelo, en la versión que Otto (10/7/2017,



FIG. 11. *Alegría política*, 2017, Otto.

día de la marcha contra el 2x1, FIG. 11) realiza del célebre «meme de Drake» (gesto de rechazo: «pañuelos de las madres», gesto de aprobación: «carilinas»). Nuevamente se juega aquí con una comprensión literal o «infantil» por parte de Macri (como en

la «guerra sucia» de Riskin): el «pañuelo» como objeto cotidiano (para limpiarse los mocos), como si el símbolo de las madres perdiera toda su fuerza política e histórica para el presidente «empresario» (representación típica de su figura en el imaginario popular, tanto por parte de quienes lo apoyan como de quienes no) y le causara asco o repulsión, de modo que debería ser reemplazado por otro pañuelo (pero de papel y descartable, que además remite a una marca registrada, a una empresa). Aquí, como en el chiste de Riskin sobre la «guerra sucia», la irreverencia de relacionar el pañuelo blanco con una carilina se ve mitigada por atribuirle la responsabilidad de la enunciación a Macri (aunque eso hace a parte de la comicidad de ambos cuadros). Es decir, un chiste que contiene una importante dosis de humor negro se pone en boca de un personaje (o de una persona) que es percibido como alguien capaz de bromear con asuntos delicados, como un ignorante o como alguien que está en medio de esas dos posiciones: un hipócrita o un cínico.

En esta misma línea, un chiste de Langer (6/10/2016, *Primer anuario*) presenta a dos infiltrados a punto de sumarse a una marcha en una reconocible Plaza de Mayo del centro de Buenos Aires⁴⁷ (se lee además un cartel con la leyenda «Nunca Más»), que podemos identificar como policías (mención de «una grande de muzzarella») o «servicios», camuflados con los pañuelos blancos, aunque usando sobretodos, anteojos negros y *walkie-talkie*. La acción alude a los incidentes ocurridos (provocados) en diversas marchas del primer año de gobierno de Macri y recupera también la figura de infiltrados o espías —como el capitán de fragata Alfredo Astiz— durante la última dictadura militar. A la vez, en un cuadro de Kripto (8/8/2016, *Primer anuario*) se contrapone la figura de un militar que marcha cargando un fusil a la de una mujer mayor que camina en dirección a él, llevando el pañuelo en la punta de un palo que se apoya en su hombro. Puede pensarse que aquí funcionan ambas representaciones del pañuelo, según del punto de vista que se considere. Por una parte, el gesto de la mujer parece remitir al de una viajera o caminante humilde, con una clara connotación pacifista en contraposición con el arma del militar: frente a las armas, el pañuelo; no la violencia, sino Memoria, Verdad y Justicia. Por otra, también puede aludir a la idea de *empobrecimiento de las políticas de DD. HH.* en la gestión Macri y al *empobrecimiento económico* de la sociedad en general,⁴⁸ ya que el mismo autor (21/8/2016) realizará otro cuadro similar pero con dos hombres («linyeras», según se ve en sus vestimentas andrajosas): uno carga al hombro la «bolsita» típica en la punta de un palo (de color rojo) y el otro, un globo (amarillo).

⁴⁷ Histórica plaza situada frente a la Casa de Gobierno (Casa Rosada), habitual lugar de concentración de las manifestaciones y, los días jueves, de las marchas de Madres de Plaza de Mayo, con sus vueltas alrededor de la Pirámide, símbolo de la resistencia pacífica a la dictadura.

⁴⁸ También aplicable a los organismos de DD. HH., ya que poco después, el 1 de octubre de 2016, se anunciaría un recorte del 12% en los fondos destinados al área en el presupuesto 2017; véase ZIBLAT, G. «El Gobierno reducirá un 12% los fondos para Derechos Humanos», en *Perfil*, 2 de octubre de 2016. Disponible en: <https://www.perfil.com/noticias/politica/el-gobierno-reducir-un-12-los-fondos-para-derechos-humanos.phtml>

El tema de la desaparición y muerte de Santiago Maldonado tuvo un gran seguimiento dentro de *Alegría*. Casi siempre desde un explícito apoyo a los familiares y a la causa mapuche, y expresando una fuerte crítica a la política represiva de la gestión de la ministra de Seguridad de la Nación, Patricia Bullrich, se apunta al rol de los medios como encubridores y difusores de la demonización sobre la comunidad aborígen, sobre los manifestantes y sobre la juventud comprometida, en general. Un ejemplo es el trabajo de Cape titulado «El silenciador», publicado el 30 de agosto de 2017, en medio de la intensa búsqueda de Maldonado y las crecientes evidencias que señalaban como responsable a Gendarmería. Se muestra, justamente, a un gendarme colocando, en el caño de su arma, un ejemplar del diario *La Nación* enrollado a modo de silenciador, denunciando así la protección mediática a la gestión de la ministra Bullrich⁴⁹ como extensión de la macrista (simbolizada otra vez en el color amarillo del círculo sobre el que está parado el gendarme).

Conclusiones

*Una cosa es no hacerse ilusiones en la oscuridad
o ante los títeres del espectáculo impuesto, y otra muy distinta
doblegarse a este en la inercia mortífera de la sumisión,
tanto si es melancólico como cínico o nihilista.*⁵⁰

Didi-Huberman, *Insurrecciones*

Al comenzar, nos hicimos algunas preguntas respecto del carácter provocador de *Alegría* y su posible domesticación, según formatos o tópicos tratados. En la selección de trabajos que analizamos, sucede algo interesante entre aquellos que se relacionan con el «pasado reciente»: el enemigo es siempre Macri y su gestión (incluyendo en ella al poder judicial). Esto marca una diferencia respecto de otros temas abordados (como el aborto legal, por poner un ejemplo contundente que merece un análisis aparte), ya que en lo referido a DD. HH. casi no hay ataques o cuestionamientos a la gestión anterior (tal vez el único ejemplo, minoritario en relación con otras figuras de Cambiemos, es el de César Milani), como tampoco se toca a agrupaciones de DD. HH. que, desde otros ámbitos de la prensa —tanto de derechas como de izquierdas—, han sido cuestionadas por supuestos malos manejos económicos o por las formas en las que algunos y algunas de sus representantes se expresan ante los medios (como el ejemplo ya señalado de Hebe de Bonafini o también hacia algunos integrantes de H.I.J.O.S. que cumplieron funciones públicas durante los años del kirchnerismo).

⁴⁹ Ver también el chiste de Hor Lang y Mantrul (20/12/2017) parodiando una tapa del diario Clarín tras la represión policial durante las manifestaciones contra la reforma previsional (diciembre de 2017).

⁵⁰ DIDI-HUBERMAN, G. *Insurrecciones*. Barcelona, Museu Nacional d'Art de Catalunya/Jeu de Paume, 2017, p. 16.

Las piezas de humor que critican a la gestión macrista sobre DD. HH. parten de la parodia o la exacerbación de las características del mandatario y de sus ministros (su ignorancia, su desdén hacia el pueblo, su superficialidad, su violencia, su maldad) ante quienes los ciudadanos juegan el rol de víctimas o cómplices, exceptuando el chiste que compara los «vuelos de la muerte» con un posible castigo a los jueces actuales. Es esta quizá la pieza más impactante a nivel simbólico: plantea una salida del lugar de víctima a partir de la idea de venganza, de una «Ley del Talión» que choca con las consignas históricas de los organismos de DD. HH. en nuestro país. Interpretamos que este quiebre con un mandato clave de la posdictadura (no buscar venganza, sino justicia) tiene que ver con cierto *hartazgo social y moral* ante el constante avasallamiento de la gestión macrista hacia los DD. HH. y el avance de un discurso «reconciliador» que intentó obliterar las políticas de la memoria reciente.

Ante la intolerancia institucional y a la criminalización de la protesta social, hemos mencionado algunos trabajos que, usando como referente el caso de Santiago Maldonado, establecen comparaciones de estas políticas represivas del presente como continuidades o resurgimientos de aquellas prácticas de la época dictatorial. Algunas veces, ponen en cuestión la creencia de la «sociedad víctima» que se alentaba en la «Teoría de los dos demonios» y que el discurso macrista retomó desde 2016:⁵¹ tanto en el caso de Maldonado como en los trabajos sobre el 2x1, hay una interpelación al lector cuando se representa a algunos ciudadanos como desinteresados o cómplices de estos abusos policiales o militares. Creemos que se busca activar cierta conciencia política de los ciudadanos, como una advertencia de que la historia se puede repetir si no se asume un compromiso social.

Las líneas que analizamos en este trabajo (y otras que por falta de espacio no podemos desarrollar, como la frecuente utilización de la figura de Videla o la polémica por el número de desaparecidos) apuntan a una identificación del macrismo con la dictadura en múltiples aspectos, en sintonía con una percepción de ciertos sectores de la sociedad que se ha cristalizado en el cantito, muy popular en las manifestaciones, de «Macri, basura, vos sos la dictadura». En la historieta de dos páginas realizada por Langer y Rubén Mira (autores de la tira satírica *La Nelly*) para el *Primer anuario*,

⁵¹ El caso más paradigmático es el del macrista Darío Lopérfido. En enero de 2016, cuando era Ministro de Cultura porteño, declaró: «En Argentina no hubo treinta mil desaparecidos, se arregló ese número en una mesa cerrada». Estela de Carlotto, presidenta de Abuelas, salió a responder: «Qué maldad empezar a manejar esta cifra. Si este señor considera que ese no es el número, que nos dé la lista de los que él piensa que son», aludiendo al silencio que los militares han mantenido hasta el presente respecto de las personas secuestradas y desaparecidas, a lo que agregó: «Nosotros manejamos esa cifra porque los propios depredadores lo llevaron a 45 mil. Hay montones de denuncias que no han quedado registradas porque hubo familias enteras que fueron diezmadas. Se registraron las denuncias como se pudo y todavía seguimos recibiendo denuncias de nietos nacidos en cautiverio». Véase S.a. «Lopérfido: “No hubo 30 mil desaparecidos, ese número se arregló en una mesa”», en *La Política Online*, 26 de enero de 2016. Disponible en: <https://www.lapoliticaonline.com/nota/95544-loperfido-no-hubo-30-mil-desaparecidos-ese-numero-se-arreglo-en-una-mesa/>.

que funciona como una suerte de introducción o de prólogo,⁵² se narra «la génesis de *Alegría* en siete imágenes inolvidables para recortar y coleccionar», a la manera de una revista infantil que persigue un efecto irónico. Allí se van fechando distintos episodios de la historia argentina, que explicarían cómo se llegó al triunfo de Macri, todos protagonizados por Darth Vader (el villano de la saga *Star Wars*): 1920 Patagonia Rebelde (fusilamientos), 1930 década infame, 1955 bombardeo de Plaza de Mayo, 1973 Ezeiza, 1976 Junta militar (Darth Vader frente a un Falcon Verde y unos bigotudos de anteojos negros atrás), 2002 Kosteki y Santillán, 2016 [sic] elecciones nacionales. Se trata, más propiamente, de una genealogía, que ubica al macrismo como consecuencia y continuidad de momentos nefastos, violentos y antipopulares de nuestra historia.

En cuanto a la irreverencia, en particular, observamos que se presenta en algunos trabajos relativos al poder hegemónico gubernamental, judicial, eclesiástico y mediático y que, incluso, existen otras piezas que se atreven a cuestionar los mismos «lugares comunes» a los que interpelan como recurso referencial. Un ejemplo es el chiste de Otto, publicado el 9 de abril de 2017, dividido en dos cuadros, que presentan dos temporalidades: el primero (presente) muestra a un anciano con una banderita argentina en la mano, rodeado de amorosos corazones y supuestamente en una marcha, y, en off, un personaje dice: «Aww, ¡qué tierno el abuelo que apoya la democracia!». En el segundo cuadro, que nos muestra el pasado del personaje, vemos que se trata de un torturador, que dispara a una secuestrada que acaba de parir cautiva en un centro clandestino de detención y cuyo bebé está siendo robado por otro represor, según sugiere la imagen de fondo (FIG. 12). Leído en el marco de las protestas por el 2x1, viene a revisar la «candidez» con la que el imaginario social (y los medios, en particular) visibilizan a la vejez (enfaticando sobre el difundido término «abuelo», que interpela a lo emotivo), en especial sobre esa generación que hoy es vista como un grupo social desprotegido, aunque también ha sido partícipe, de diversas maneras, de ese pasado dictatorial que marca aún nuestro presente.⁵³

Otros trabajos, sin embargo, no persiguen una intención revulsiva: buscan construir una reflexión, una crítica gráfica a la política macrista. Como señalamos antes, son obras que no entran en la categoría de *chiste* propiamente dicha: se trata, más bien, de

⁵² El prólogo «oficial» es obra de Gustavo Sala e incluye una mala caricatura de Macri (el efecto es buscado, parte del chiste) que contrasta con la ilustración hiperrealista (aunque con un toque disruptivo en los ojos) que presenta la tapa.

⁵³ Dos chistes anteriores trabajaban ya con esta representación. Otro cuadro de Otto (*Primer anuario*, agosto) presenta, como un informe del Ministerio de Seguridad, dos figuras de ancianos contrapuestas: un «viejo malo» (jubilado) pidiendo «Queremos aumento!» y un «viejo bueno» (militar) pidiendo «Queremos domiciliaria». Anti (*Primer anuario*, agosto) utiliza el diseño del logo de Abuelas de Plaza de Mayo (con la leyenda «Identidad, familia, libertad») para crear, alterando palabras e imagen, el de Abuelos de Campo de Mayo —guarnición militar— («Tortura, desaparición, opresión»).



FIG. 12. *Alegría política*, 2017, Otto.

ilustraciones referidas a lo coyuntural. En tal sentido, entendemos que quizá deben trabajarse como un subgrupo «no humorístico» dentro de las producciones de *Alegría*. También se vinculan estas al aspecto *emotivo*, que hemos señalado como un factor clave en el discurso general de este colectivo: lo *experiencial*, la *vivencia traumática* (la crisis económica que deriva en social y cultural, en hambre física e intelectual, en marginación o en un individualismo del «sálvese quien pueda») vuelve en forma de lectura crítica del pasado y del presente. No se trata, necesariamente, de un posicionamiento político partidario de los autores, sino más bien de una ideología crítica general hacia el neoliberalismo y sus consecuencias en la sociedad argentina (como anticipábamos, las violencias materiales y simbólicas que han quedado en la memoria colectiva y han marcado las prácticas sociales en la posdictadura).

Para retomar lo que planteamos en nuestras hipótesis tras lo analizado, observamos que, si bien en algunos aspectos particulares de cada pieza de humor pueden leerse tensiones entre lo contestatario y el «deber ser», *Alegría*, como propuesta editorial general, implica un discurso perturbador al relato dominante de Cambiemos. Tanto por ridiculizar (ampliamente) a las figuras más poderosas de ese gobierno, como por poner en cuestión al mismo extracto social de la clase media intelectual de la cual surge y a la cual se dirige; y por evidenciar las contradicciones o la hipocresía presentes en esas «creencias fundadas» de nuestra sociedad que, devueltas en forma de humor, se hacen más claras en su contradicción o perversidad. Podemos pensar que la tarea o rol sociopolítico y cultural de *Alegría* tiene que ver con intentar revisar y comprender,

a través de una imagen-espejo mordaz, esas prácticas y «verdades» asumidas que llevaron al ascenso a un poder antipopular y destructivo.

Para finalizar, queremos destacar que este artículo fue escrito durante el último año de la gestión macrista a nivel nacional (2019), por lo cual el período seleccionado abarca un grupo de discursos de *Alegría* fuertemente marcado por ese primer impulso contestatario hacia las políticas neoliberales que intentaron dismantelar derechos sociales y estrategias de solidaridad comunitaria. «Con el diario del lunes», vemos cómo también dicho recorte temporal señala un proceso de paulatino desvelamiento social (parcial, por cierto) y de estrepitoso fracaso de dichas políticas.

Claramente, eso no implica que los integrantes de *Alegría* forman parte de un grupo de visionarios o clarividentes de la cultura popular, sino más bien que, al menos en ciertos sectores de la sociedad, el discurso de la «no-política», de la «reconciliación» y de la «apertura al mundo» ha sido resistido por motivos directamente vinculados con la memoria traumática sobre el pasado reciente, tengan matices partidarios o no. De este modo, se explica que el posicionamiento de muchos autores y autoras participantes de *Alegría* haya diferido en lo que respecta a simpatías con figuras políticas de la oposición a Cambiemos. Observamos que, a lo largo de estos cuatro años, fue armándose un temario hasta potenciarse un criterio general «antimacrista» que, en cierta forma, subsanó diferencias entre las posturas de izquierdas y las peronistas dentro del discurso general del colectivo.

La pregunta, hoy, es qué sucederá con este proyecto a futuro, si ese espíritu de resistencia al macrismo podrá reencausarse hacia otras figuras de los poderes gubernamentales posteriores a diciembre de 2019, si eso conllevará distanciamientos o renovaciones del *staff* de autores. Probablemente, tomando como referencia otras experiencias similares en el vasto prontuario de crisis socioeconómicas de la historia argentina, haya una revisión de los temas u objetos de crítica. Lo que puede apreciarse en el contexto de los primeros meses de gestión del Frente de Todos (fines de 2019 y principios de 2020) es una serie de chistes en torno de tres focos: ataques al gobierno macrista saliente, críticas (aunque también apoyos) a algunas de las primeras medidas y acciones de la gestión del presidente Alberto Fernández (parodias de su figura sobre todo, y luego de Cristina Fernández, la vicepresidenta) y fuego cruzado entre izquierda y peronismo. Nos quedará, entonces, observar cuáles serán las respuestas de este colectivo en los tiempos venideros, teniendo en cuenta cómo supo colaborar con el imaginario de resistencia al macrismo y dio voz a algunas estrategias simbólicas que buscaron desactivar las creencias (nuevamente) alimentadas por el neoliberalismo en Latinoamérica.

BIBLIOGRAFÍA

ANDRADE, P. «Presentación», en MONTEALEGRE, J. *et al.* *Un país de tontos graves. Humor gráfico y política en Chile*. Santiago de Chile, DIBAM/Museo Histórico Nacional, 2017, pp. 8-9.

BAJTIN, M. *Estética de la creación verbal*. México, Siglo Veintiuno, 1999.

BOIDO, M. «Las artes y la construcción de la memoria», en SEMILLA DURÁN, M., ROSLER, M. y HERNÁNDEZ, S. (ed.). *Memoria de la ficción, ficción de la memoria: entre el ritual y la crítica*. Columbus, The Ohio State University, 2018, pp. 220-241.

BOROBIO, F. «Tras el cierre del suplemento de historieta argentina de Télam, el portal Recursos Culturales pondrá online todos sus contenidos», en *Recursos culturales*, abril de 2016. Disponible en: <https://www.recursosculturales.com/cierre-suplemento-historieta-argentina-telam/>

BURKART, M. *De Satiricón a Humor. Risa, cultura y política en los años setenta*. Buenos Aires, Miño y Dávila, 2017.

BURKE, P. *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona, Crítica, 2005.

CHUTE, H. *Disaster Drawn. Visual Witness, Comics, and Documentary Form*. Cambridge, Harvard University Press, 2016.

CIRIANNI, E. *et al.* *Alegría. Primer anuario*. Buenos Aires, La Maroma Ediciones, 2017.

—*Segundo anuario*. Buenos Aires, La Maroma Ediciones, 2018.

—*Tercer anuario*. Buenos Aires, La Maroma Ediciones, 2019.

DANDAN, A. «Imágenes que prueban los vuelos de la muerte», en *Página/12*, 15 de diciembre de 2011. Disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/diario/el-pais/1-183431-2011-12-15.html>

DIDI-HUBERMAN, G. *Insurrecciones*. Barcelona, Museu Nacional d'Art de Catalunya/Jeu de Paume, 2017.

HAUSER, I. «La historia secreta del fallo del 2x1», en *Página/12*, 28 de julio de 2019. Disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/208789-la-historia-secreta-del-fallo-del-2-x-1>

HILDEBRANDT, J. «Alegría: *Dancin' in the Macrisis*», en *Comiqueando Online*, 7 de noviembre de 2018. Disponible en: <https://www.comiqueando.com.ar/notas/alegria-dancin-in-the-macrisis/>

LEVÍN, F. *Humor político en tiempos de represión* (Clarín, 1973-1983). Buenos Aires, Siglo XXI, 2013.

MARTIGNONE, H. y PRUNES, M. *Historietas a diario. Las tiras cómicas argentinas de Mafalda a nuestros días*. Buenos Aires, Librería, 2008.

MONTEALEGRE, J. *Derecho a Fuga. Una extraña felicidad compartida*. Santiago de Chile, Asterión, 2018.

PERTOT, W. «Un rechazo que se convirtió en inmensa multitud», en *Página/12*, 11 de mayo de 2017. Disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/36972-un-rechazo-que-se-convirtio-en-inmensa-multitud>

ROSENSTONE, R. *Cine y visualidad. Historización de la imagen contemporánea*. Santiago de Chile, Finis Terrae, 2013.

S.a. «La agencia Télam distribuye ahora historietas kirchneristas», en *El Cronista*, 15 de diciembre de 2011. Disponible en: <https://www.cronista.com/informaciongral/La-agencia-Telam-distribuye-ahora-historietas-kirchneristas-20111215-0056.html>

S.a. «Lopérfido: “No hubo 30 mil desaparecidos, ese número se arregló en una mesa”», en *La Política Online*, 26 de enero de 2016. Disponible en: <https://www.lapoliticaonline.com/nota/95544-loperfido-no-hubo-30-mil-desaparecidos-ese-numero-se-arreglo-en-una-mesa/>

S.a. «Difunden que a Videla lo hallaron muerto en el inodoro de su celda», en *Perfil*, 18 de mayo de 2013. Disponible en: <https://www.perfil.com/noticias/politica/difunden-que-a-videla-lo-hallaron-muerto-en-el-inodoro-de-su-celda-20130518-0059.phtml>

S.a. «Todo amarillo: el PRO y la mezcla entre propaganda y comunicación pública», en *Télam*, 16 de marzo de 2015. Disponible en: <https://www.telam.com.ar/notas/201503/98240-campana-pro-publicidad-comunicacion-institucional-amarillo.html>

S.a. «Macri firmó la marcha atrás con el feriado del 24 de marzo», en *Página/12*, 1 de febrero de 2017. Disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/17492-macri-firmo-la-marcha-atras-con-el-feriado-del-24-de-marzo>

S.a. «Las Madres recordaron la “gambeta y jugada maradoniana” de Hebe de Bonafini para no ser detenida», en *Secciones Bonaerenses*, 5 de agosto de 2018. Disponible en: http://www.seccionesbonaerenses.com/nota.asp?n=unica&id=27810&id_tiponota=28

SASTURAIN, J. «La nueva magia desaparecedora», en *Página/12*, 4 de abril de 2016. Disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/diario/contratapa/13-296130-2016-04-04.html>

TARRICONE, M. «Fallo de la Corte Suprema: ¿qué es el “2x1”», 3 de mayo de 2017. Disponible en: <https://chequeado.com/el-explicador/fallo-de-la-corte-suprema-que-es-el-2x1/>.

VEZETTI, H. *Sobre la violencia revolucionaria. Memorias y olvidos*. Buenos Aires, Siglo XXI, 2009.

WHITE, H. *Metahistoria. La imaginación histórica en la europa del siglo XIX*. México, Fondo de Cultura Económica, 1992.

YBARRA, G. «El senado votó por unanimidad y es ley el límite al “dos por uno”», en *La Nación*, 11 de mayo de 2017. Disponible en: <https://www.lanacion.com.ar/politica/el-senado-voto-por-unanimidad-y-es-ley-el-limite-al-dos-por-uno-nid2022574>

ZIBLAT, G. «El Gobierno reducirá un 12% los fondos para Derechos Humanos», en *Perfil*, 2 de octubre de 2016. Disponible en: <https://www.perfil.com/noticias/politica/el-gobierno-reducira-un-12-los-fondos-para-derechos-humanos.phtml>



Aquelarre en la Tierra del Sol Naciente: La importancia del Mefistófeles goetheano para el manga japonés

Coven in the Land of the Rising Sun: the Importance of Goethe's Mephistopheles for Japanese Manga

DIEGO HERNÁN ROSAIN

Facultad de Filosofía y Letras – RIIAM (UBA)

Diego Hernán Rosain (Argentina, 1991) es licenciado y profesor normal y superior en Letras por la Universidad de Buenos Aires (FFyL-UBA). Es adscripto a la cátedra de Teoría y Análisis Literario «C» a cargo de la Prof. Silvia Delfino con el proyecto titulado «Traicionar la tradición». Usos y funciones de las herencias y legados culturales en la producción crítica y literaria de Héctor Libertella» dirigido por la Prof. Guadalupe Maradei. Es miembro activo de la Red Latinoamericana de Investigadores y Organizaciones Sociales Latinoamericanas (RIOSAL) a cargo del Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO), de la Red Iberoamericana de Investigadores en Anime y Manga (RIIAM) y de la Asociación Latinoamericana de Estudios de Asia y África – Sección Argentina (ALADAA Argentina). Sus temas de investigación son la literatura argentina del siglo xx, por un lado, y los cruces entre canon literario universal y manga y *anime*, por el otro. Ha publicado artículos en revistas como *Puesta en Escena*, *Exlibris*, *BADEBEC*, *Orbis Tertius*, *Luthor*, *CuCo*, *Cuadernos de Cómic*, *Celebis*, *Trazos y Recial*. Actualmente está preparando su proyecto de doctorado sobre Héctor Libertella y la tradición.

Fecha de recepción: 5 de enero de 2020

Fecha de aceptación definitiva: 21 de marzo de 2020

Resumen

El manga es un soporte atractivo para narrar historias que son consideradas de un gran valor simbólico. La importancia de Goethe para la industria cultural japonesa se ve reflejada en tres tipos de producciones: aquellas que tratan el tópico del pacto con el diablo, aquellas que utilizan el nombre de sus personajes y aquellas que utilizan sus argumentos. En el siguiente trabajo analizaremos algunos de los mangas que hacen usos múltiples del pacto demoníaco para ver en qué medida el drama describe algunas condiciones de lo humano vigentes hasta nuestros días retomadas por la visión de los artistas nipones.

Palabras clave: Fausto, Goethe, manga, Mefistófeles, tópico

Abstract

The manga is an attractive support to tell stories that are considered of great symbolic value. The importance of Goethe for the Japanese cultural industry is reflected in three types of productions: those that deal with the topic of the pact with the devil, those that use the name of their characters and those that use their arguments. In the following work we will analyze some manga that make multiple uses of the deal with the Devil to see to what extent the drama describes some conditions of the human being valid until our days taken up by the vision of the Japanese artists.

Key words: Faust, Goethe, Mephistopheles, Manga, Topic

Cita bibliográfica

HERNÁN ROSAIN, D. «Aquelarre en la Tierra del Sol Naciente: La importancia del Mefistófeles goetheano para el manga japonés», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 14 (2020), pp. 41-61.

Introducción

Como ya hemos analizado en trabajos anteriores,¹ hay mangas que hacen usos varios del canon literario universal. Esta afirmación, en apariencia inocente e irrelevante, abarca en realidad un enorme número de la producción nipona que no ha decaído conforme transcurrieron las décadas; por el contrario, como trataremos de demostrar, se ha visto acrecentada. Desde sus orígenes, tanto el manga como el *anime* emplearon fuentes literarias como inspiración para generar obras de lo más fidedignas a lo más originales posible.² Hasta el momento, hemos reconocido al menos cuatro tipos de historietas japonesas que utilizan de un modo particular textos clásicos y que pueden ser abordados desde la perspectiva de la historia cultural o, en términos nipones, el *bunkashi* (文化史):³ las *reformulaciones*, que implementan de maneras múltiples y disímiles las tramas, temas y personajes universalmente conocidos y valorados en todo el globo ocultando a los héroes el hecho de que forman parte de un aparato intertextual (*One Piece*, *Magi*, *Nanatsu no Taizai*, *Mahō Tsukai no Yome*), y las *adaptaciones*, cuya función principal es la de traducir lo más fielmente posible dichas historias al lenguaje híbrido del manga o el *anime* para así divulgar y difundir las obras de autores de renombre y servir de incentivo y vía para la lectura de los clásicos literarios originales (el *World Mas-*

¹ ROSAIN, D. H. «Clásicos de ayer y de hoy: el *manga* como reescritura del canon literario universal desde las problemáticas niponas actuales», en *Luthor. Entender, destruir y crear*, n.º 34 (2017). Disponible en: <http://www.revistaluthor.com.ar/spip.php?article175>.

² HERNÁNDEZ PÉREZ, M. *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2017, pp. 48-50 y 194-195.

³ Seguimos en este concepto las definiciones de Peter Burke, para quien: «La historia cultural no es un nuevo descubrimiento ni una invención. Ya se cultivaba en Alemania con ese nombre (*Kulturgeschichte*) hace más de doscientos años. Antes de esa época, existían historias independientes de la filosofía, la pintura, la literatura, la química, el lenguaje, etc. De la década de 1780 en adelante, encontramos historias de la cultura humana o de la cultura de regiones o naciones particulares». BURKE, P. *¿Qué es la historia cultural?* Barcelona, Espasa Libros, 2016, p. 19.

Tomamos cultura en su sentido etnográfico amplio, como una compleja totalidad que incluye los conocimientos, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de una sociedad: «Esta noción antropológica es la que han hecho suya los historiadores culturales (y otros miembros de su cultura) en la última generación, la época de la “antropología histórica” y de “la nueva historia cultural”». *Ibid.*, p. 45.

Esto fue posible gracias a un giro antropológico que se produjo a nivel mundial en las décadas de los sesenta y los setenta y que posibilita que cualquier producto cultural se convierta en un objeto de estudio válido. La historia cultural sería aquella rama de la historia que analiza la cultura utilizando herramientas provenientes de otras ramas que no son oriundas ni privativas de la historia. Es un complejo entramado metodológico que exige una previa esquematización de procesos históricos, discursos sociales, sujetos humanos y herramientas interdisciplinarias. En nuestro caso, nos focalizamos en los cruces modernos que se producen entre el manga o historieta japonesa y canon literario universal desde un análisis socio-histórico.

terpiece Theater, Seishun Anime Zenshū, Aoi Bungaku Series).⁴ Ambos subgéneros comparten el placer y el interés por recurrir a la literatura como motor para contar argumentos más o menos novedosos, pero que se revisten de cierto prestigio por el simple hecho de reutilizar textos de un potente e indiscutible valor simbólico para luego narrar problemáticas cercanas a los lectores nipones.⁵ Un tercer vértice está dominado por lo que dimos en llamar *paralelismos*, historias que cohabitan con sus intertextos reales dentro de la ficción que configuran y cuyos personajes pueden trazar un paralelismo más o menos consciente con ellas; los protagonistas conocen las obras cumbre sobre las cuales están influenciadas sus vidas, pero no tienen noción de su condición de criaturas ficticias, por lo cual es el lector antes que los personajes quienes pueden hallar semejanzas y diferencias entre el hipotexto y el hipertexto (*Meitantei Conan, Tokyo Ghoul, Aku no Hana*). Por último, encontramos las *dicotomías*, argumentos en los que los personajes encarnan a otro ser previo y por ende corren con la obligación de repetir su historia, o bien pueden optar por deshacerse de dicha investidura a riesgo de perder su integridad (*Saint Seiya, Neon Genesis Evangelion, Fate/Series*). En cualquiera de los casos anteriormente mencionados, tanto el manga como el *anime* forman parte de un intrincado proceso de hibridación cultural, «una amalgama de rasgos culturales de Occidente y Oriente, que se puede apreciar tanto en historias de ambientación realista como de corte fantástico».⁶

Los motivos que llevan a los autores a apelar a la memoria cultural que se pretende global y regional a la vez no pueden catalogarse fácilmente ni mucho menos reducirse a unos cuantos objetivos; algunas de las razones por las cuales los autores nipones hacen uso del bagaje literario universal son descriptos por Kiyomitsu Yui,⁷ con los cuales concordamos. Es por ello que, en el siguiente trabajo, haremos un análisis entre distintos casos de mangas a los que catalogamos como *reformulaciones* y que emplean una obra en concreto para sus fines particulares, analizando los motivos que llevaron a esta elección y sus posteriores reinterpretaciones. El método de abordaje a aplicar será el ofrecido

⁴ Un claro caso de adaptación de la historia clásica de Goethe es el *Fausto* codificado al lenguaje del manga por East Press y traducido al español por la editorial Herder. Un trabajo sobre los procesos de apropiación y traducción empleados para su confección bajo el título “*Vade retro, akuma*. Algunas aproximaciones al *Fausto* publicado por East Press” fue expuesto en el IX Simposio Internacional de Narratología: Irrupción de los nuevos modos de narrar organizado por la Universidad del Salvador en 2018. Las actas del mismo se encuentran actualmente en prensa.

⁵ «El proceso (de toda construcción cultural) está guiado en parte por la necesidad de adaptar viejas ideas a nuevas circunstancias, en parte por las tensiones entre formas tradicionales y nuevos mensajes, en parte por lo que se ha dado en llamar “el conflicto interno de la tradición”, el conflicto entre la tentativa de hallar soluciones universales para los problemas humanos y las necesidades o la lógica de la situación». BURKE, P. *Op. cit.*, p. 124.

⁶ HERNÁNDEZ PÉREZ, M. *Op. cit.*, p. 47.

⁷ KIYOMITSU, Y. «Japanese Animation and Glocalization of Sociology», en *Sociologisk Forskning*, vol. 47, n.º 4 (2010), pp. 44-50.

por las literaturas comparadas.⁸ El autor en cuestión será Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832) y el libro que escogeremos es *Fausto* (1773-1833). Creemos que tanto el autor como su producción son sumamente significativos ya que, dentro del imaginario nipón del manga y el *anime*, ambos representan la máxima expresión de la literatura alemana.⁹ *Fausto* es considerada una obra clave para lo que fue no solo el *Sturm und Drang* en Alemania, sino el movimiento que lo sucedió, el Romanticismo, en el resto del mundo. Este drama marcó un antes y un después en las corrientes de pensamiento estético y filosófico, pero también en un tópico narrativo tan importante y destacado como lo es el pacto con el diablo. Sin duda, la importancia que tiene el *Fausto* para la historia de la cultura está estrechamente ligada a las directrices que su autor implementó en una forma tan recurrente como lo fue y continúa siendo el trato entre los hombres y las fuerzas del mal para consumir metas que superan sus propias fuerzas. Sin embargo, no podemos someter la grandeza de esta tragedia únicamente a las innovaciones que Goethe ejecutó sobre el tópico. Más aún, tanto Fausto como Mefistófeles han cobrado materialidad real y ocupan hoy un lugar predominante en el inconsciente colectivo como también lo han hecho Don Quijote, Hamlet, Sherlock Holmes, la criatura de Frankenstein, entre tantos otros.¹⁰ Es decir, no podemos hablar ya del tópico en cuestión sin aludir a las contribuciones que Goethe y sus personajes han aportado a dicha tipología. Es por eso que es preciso realizar un estudio detallado y minucioso de aquellas reinterpretaciones niponas que se han llevado a cabo sobre la obra magna del escritor alemán y su pertinencia, haciendo particular hincapié en sus semejanzas y diferencias. Nos concentraremos, así, en los rasgos goetheanos y, puntualmente, en los aspectos mefistofélicos de algunos mangas.

El diablo metió la mano: representaciones del demonio en la historieta japonesa

Existen, ciertamente, estructuras fijas que funcionan sin importar las circunstancias ni los lectores. Es indudable que el hombre siente cierta atracción por la repetición ya

⁸ Para ello, tomamos como aparato teórico los textos de GUILLÉN, C. *The challenge of comparative literature*. Cambridge-London, Harvard University Press, 1993; DURISIN, D. *Theory of Literary Comparatistics*. Bratislava, Slovak Academy of Sciences, 1984; y FRANCO CARVALHAL, T. *Literatura comparada*. São Paulo, Ática, 2007.

⁹ La historia de Fausto ingresó a Japón por primera vez en 1913 gracias a la traducción completa del literato, traductor y militar Mori «Rintarō» Ōgai (1862-1922), uno de los principales autores de la Restauración Meiji (1868-1912), y a una versión abreviada de la exégesis de la obra en cuatro volúmenes del filósofo e historiador alemán Kuno Fischer (1824-1907). En paralelo con estas publicaciones, *Fausto* fue también conocido en la Tierra del Sol Naciente bajo la forma de múltiples representaciones líricas. Es posible que Osamu Tezuka haya leído el drama y a la vez asistido a alguna de estas puestas en escenas operísticas del drama goetheano, hechos que conmovieron profundamente su conciencia y su pluma a tal punto de escribir tres versiones del mismo a lo largo de su vida. Para el *mangaka*, el empleo de la literatura en sus historietas permitía instaurar al noveno arte como un canal de gran importancia dentro de la cultura, legado que continúa vigente hasta nuestros días y que se ha catalogado bajo el nombre de *gakushu* o «manga educativo», historietas de gran valor simbólico y cuyo mensaje es preciso preservar y difundir.

¹⁰ Eco, U. *Apocalípticos e integrados*. Buenos Aires, Tusquets Editores, 2011 [1964], p. 191.

que la constancia y la semejanza nos traen tranquilidad: la idea de un orden y un sistema de sentidos asegurados.¹¹ Los tópicos literarios son eso: fórmulas más o menos fijas, difíciles de modificar, que varían mínimamente según el tiempo, el espacio y los autores, que utilizan temas, personajes y argumentos tan frecuentes que se vuelven parte indisociable de la historia cultural. Sin embargo, esto no significa pobreza de creatividad: un lugar común puede abrir camino a un producto novedoso y significativo para los lectores ya que cada armazón, cada elemento recurrente, crea nuevos significados; es decir, lo valioso no está en lo semejante, sino, más bien, en lo distinto, lo que se premedita.¹²

El pacto es un motor narrativo interesante por causas numerables: algunos suponen igualdad de condiciones, mientras que otros muestran una marcada asimetría entre las partes; un pacto puede cumplirse a rajatabla como puede modificarse, afianzarse, trastocarse, violarse o romperse; todo contrato implica una tensión entre la legalidad de la escritura y las acciones de los involucrados que brinda múltiples aristas de fuga. Todo pacto es, en fin, un fenómeno de negociación, vinculado a la comunicación, en una sociedad de respeto mutuo.¹³ Si a esto le sumamos un hecho sobrenatural como la participación de un demonio, tenemos una fórmula más que atractiva para el lector: el diablo, encarnación del mal, alegoría del pecado e indicio de perdición, propone a un hombre cumplir cualquiera de sus fantasías a cambio del módico precio de su alma. Esos son los matices básicos de este tópico literario. La apariencia y actitud del diablo pueden variar, el pacto puede ser con sangre, tinta o palabras, el condenado puede salir invicto o sufrir ciertas consecuencias por culpa de su soberbia, pero eso dependerá de las intenciones de cada autor. Lo que queda claro es que lo que se obtiene es un relato altamente moralista que explora los límites y condiciones de lo humano.

Mefistófeles es un demonio propio del folclore alemán que nace en el siglo xvi. Su actitud es burlona, irrespetuosa y procaz, como la de muchos seres del inframundo; sin embargo, cuenta con un gran poder de convencimiento, un aparato retórico envidiable y un pensamiento crítico y lógico irrefutables. Simboliza, sobre todo, la pérdida de la fe, de la creencia en la hermenéutica cristiana y del amor a Dios. A su vez, también representa el modo de obrar según la moral que rige a las sociedades avanzadas en materia industrial y científica. Mefistófeles es un demonio de la modernidad porque representa al progreso, la potencia vital del Siglo de las Luces. Para una época en la que se gesta una fe ciega en la razón y la lógica, a la vez que los investigadores y letrados se alejan de la gracia divina, el método que desarrollan los hombres para avanzar en sus empresas epistemológicas debe suspender los juicios de valor éticos

¹¹ HERNÁNDEZ PÉREZ, M. *Op. cit.*, p. 109.

¹² Eco, U. *Op. cit.*, pp. 213-214 y 217-218.

¹³ Para más información sobre la semiótica del pacto ver PÉREZ HERRANZ, F. M. «Tópica de la negociación», en *Cuadernos de Información y Comunicación*, n.º 8 (2003), pp. 17-38. Disponible en: <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/CIYC0303110017A/7323>.

y morales para ser fructíferos.¹⁴ Esto se ve, sobre todo, en otro tópico literario como lo es el del científico loco, cuya variante en Goethe se halla en el aprendiz de brujo: ambos aspiran a ser grandes en su campo, desoyendo las críticas y observaciones de sus colegas.¹⁵ Esto desata el prodigio, a la vez que descarrila las riendas del proyecto personal. Para el siglo XIX, pleno auge del positivismo y la aceleración de la experiencia, la única posibilidad que pareciera tener el hombre de ocupar el rol de demiurgo es dejando atrás las valoraciones sobre su obra.

Ahora bien, no es casual que Japón haya tomado como arquetipo de figura demoníaca a este personaje legendario. Para empezar, no son insignificantes los vínculos históricos que unieron por décadas el archipiélago con la tierra de los godos. A partir de su apertura económica y mercantil durante la Restauración Meiji (1868-1912), la atención nipona recayó puntualmente en las grandes potencias de Occidente, siendo Alemania de las más atractivas.¹⁶ Desde la adopción de un modelo pedagógico prusiano para su implementación en las universidades estatales,¹⁷ hasta las relaciones político-militares emprendidas durante ambas Guerras Mundiales —primero como enemigos, luego como aliados—, Japón ha tenido un profundo y sincero respeto por la cultura germánica. Pero, sin duda alguna, la persona más influyente dentro de la industria cultural en lo que se refiere a la percepción nipona de Alemania fue Osamu Tezuka, el creador de *Astroboy*, quien desde una valoración positiva y fructífera sobre el rol que juega la literatura en la sociedad y desde sus múltiples producciones basadas en clásicos literarios (entre las cuales *Fausto* ha contado con un lugar privilegiado)¹⁸ contribuyó de manera efectiva a asentar en el imaginario colectivo de la Tierra del Sol Naciente a los protagonistas de la obra de Goethe. Sin embargo, el drama de *Fausto*, en general, y la figura de Mefistófeles, en particular, no suelen estar recubiertos por un halo benévolo y optimista. Por el contrario, el demonio occidental suele ser implementado, como veremos al final de este trabajo, como una materialización de determinados aspectos nocivos de Occidente importados y actualmente muy arraigados en la sociedad en detrimento de otras virtudes tradicionalistas japonesas y valoradas

¹⁴ «Uno de los personajes goetheanos en que mejor encarna la nueva era es el Mefistófeles de *Fausto*: en las palabras de este demonio se expresa el lenguaje del materialismo de los siglos XVII y XVIII, como también la filosofía y la ética individualistas de la burguesía; no en vano es el encargado, en la segunda parte de la obra, de introducir el dinero, de promover en el pequeño Estado la expansión colonial y de contribuir a que Fausto se convierta en empresario capitalista». VEDDA, M. *Leer a Goethe*. Buenos Aires, Quadrata, 2015, p. 33.

¹⁵ GASPARINI, S. *Espectros de la ciencia. Fantasmáticas científicas de la Argentina del siglo XIX*. Buenos Aires, Santiago Arcos, 2012, pp. 121-122.

¹⁶ HERNÁNDEZ PÉREZ, M. *Op. cit.*, p. 52.

¹⁷ BRASLAVSKY, C. «La historia de la educación y el desafío contemporáneo de una educación de calidad para todos», en RUIZ BERRIO, J. (ed.). *Pedagogía y Educación Ante el Siglo XXI*. Madrid, Departamento de Teoría e Historia de la Educación de la Universidad Complutense de Madrid, 2005, pp. 269-286.

¹⁸ ROSAIN, D. H. (2020), *Op. cit.*

positivamente por siglos.¹⁹ Será por esto pertinente definir en qué medida existen demonios mefistofélicos que encarnan esta invasión y ataque a los cimientos de la comunidad nipona y otros que sirven solo a fines estéticos y diegéticos sin implicar una crítica patente.

Casi, pero no tanto: algunos casos relevantes de pactos con el diablo

El pacto con el diablo es de los tópicos más utilizados en el manga y el *anime* de fantasía, aunque presenta matices particulares. Podemos citar las obras de Yana Toboso y Yūsei Matsui, autores de *Kuroshitsuji* (黒執事, «El Mayordomo Negro», 2006) y *Majin Tantei Nōgami Neuro* (魔人探偵 脳噛ネウロ, «El Demonio Detective Devora-Memorias Neuro», 2005), respectivamente. El primero transcurre en Inglaterra, durante la época victoriana. Ciel Phantomhive, primogénito del conde Vincent Phantomhive, hereda a la temprana edad de doce años el título nobiliario y la empresa de juguetes de su familia tras la trágica y misteriosa muerte de sus padres. Como consecuencia de este desastre, un todavía inocente y desamparado Ciel invoca accidentalmente al demonio Sebastian —en medio de un rito satánico donde él era la víctima objeto de sacrificio— y decide realizar un pacto con él en donde cede su alma a cambio de cobrar venganza por el asesinato de sus progenitores. Sebastian acepta el contrato y desde entonces sirve como el leal mayordomo de Ciel, con el que resolverá una serie de crímenes para la reina Victoria hasta hallar a los culpables de su propia desgracia. Sebastian posee dos formas: una humana, la de un sirviente jovial, sensual, delicado, de tez blanca y ojos carmesíes, buenos modales, cordial, servicial, inteligente, misterioso y con facultades extraordinarias; y otra demoniaca que, si bien aún no se ha mostrado de forma completa, consta de unas botas de tacón alto, plumas negras, garras afiladas y colmillos pronunciados. A pesar de cumplir con su palabra, el único deseo que impulsa a Sebastian es obtener el alma de su amo y no toma recatos en decírselo.

En el segundo caso, la acción transcurre en el Japón moderno. Yako Katsuragi es una estudiante de Secundaria que ha perdido a su padre en un violento asesinato a puertas

¹⁹ En este punto, Manuel Hernández Pérez analiza los rasgos híbridos entre Oriente y Occidente que adoptan el manga y el *anime*, entre ellos las tramas y temas, y cita a la autora Amy Shirong Lu (2008) para mostrar distintas posturas frente a lo foráneo. Desde su perspectiva, las ilustraciones de personajes occidentales tienden en muchos casos a una demonización del hemisferio ya que «la representación de caracteres extranjeros es resultado de respuestas a la hegemonía de potencias extranjeras, normalmente europeas o norteamericanas, en la más pura tradición de algunos estudios culturales». HERNÁNDEZ PÉREZ, M. *Op. cit.*, pp. 50-51.

Por su parte, el autor desmiente a Lu y opina que «la mera presencia de elementos que podemos reconocer como occidentales [...] puede responder a diversos intereses comerciales, artísticos e incluso políticos, sin que ninguna de estas causas prevalezca sobre las demás». *Ibid*, p. 51.

Seremos criteriosos en cada caso sobre cuál es el acertado significado que los *mangaka* dan a sus demonios.

cerradas, por lo cual la policía opta por cerrar el caso bajo la rótula de suicidio. En medio del luto aparece Neuro, un demonio que viene al mundo de los humanos para alimentarse de nuevos misterios ya que los del infierno no han conseguido saciar su voraz apetito. Neuro promete a Yako que, si se convierte en una detective juvenil para permitirle consumir enigmas policiales, él la ayudará a encontrar al verdadero asesino de su padre. Así, ambos sellan el pacto y comienzan una agencia de detectives en la cual la verdadera mente operante es el demonio bajo el disfraz de humilde asistente. Neuro viste un traje de color azul, sus dientes son particularmente puntiagudos, su cabello llamativamente colorido y sus ojos verdosos hipnotizantes; frente a los extraños, actúa como un adulto responsable, ingenuo y amable, pero, detrás de esa máscara, oculta una personalidad sádica, agresiva, posesiva y glotona. Para resolver casos cuenta con setecientas setenta y siete armas demoniacas que le sirven de herramientas e instrumentos forenses. En cambio, para devorar misterios, solo le basta convertir su cabeza en la de un pajarraco gigante y masticar a sus víctimas, sin asesinarlas, pero ocasionándoles serios trastornos a nivel físico y mental.

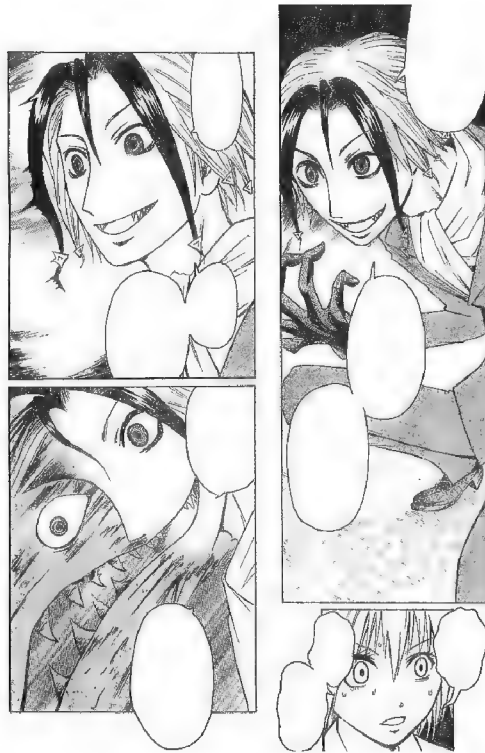


FIG. 1. MATSUI, Y. *Majin Tantei Nōgami Neuro*. Tokyo, Shūeisha, 2005, cap. 1, p. 12. © 2005 by Yusei Matsui All rights reserved. First published in Japan in 2005 by SHUEISHA Inc., Tokyo. Spanish translation rights in Spain arranged by SHUEISHA Inc. through VME PLB SAS, France.

Hasta aquí el tópico del pacto con el diablo funciona en el manga como un dispositivo disponible para que los autores configuren sus historias. Sin embargo, no todo pacto con un demonio hace gala de ciertas características goetheanas ni todo diablo es, a su vez, una figura mefistofélica.²⁰ Ambos tientan y acompañan incesantemente a sus presas —Sebastian, sobre todo, en tanto sirviente de Ciel como Mefistófeles es paje del Doctor—. Tanto Sebastian como Neuro son comparables a Mefistófeles; empero, no podemos reconocer rasgos suficientes como para asociarlos directamente con su predecesor.²¹ Más aún, Neuro está más cerca de ser un par de Fausto antes que de su contratante ya que, al igual que el científico y alquimista, aspira a conocer la verdad detrás de los misterios que rigen el universo. Incluso podemos encontrar repeticiones de la unidad argumental del tópico en otros mangas sin la necesidad de que haya un demonio en sentido estricto.

A modo de ejemplo, en *Pandora Hearts* (パンドラハーツ, «Corazones de Pandora», 2006) de Jun Mochizuki, Oz Bezarus, un adolescente que está a punto de cumplir la mayoría de edad y heredar un ducado, es secuestrado por una banda de encapuchados que lo destierran a una prisión en el Abismo, una dimensión oscura llena de criaturas horribles. Una vez allí, un enorme conejo negro llamado Alice, que había intentado rescatarlo y proclamarlo como suyo, le propone a Oz firmar un pacto en el que él será

²⁰ En este punto coincidimos con la distinción que realiza Eco sobre un personaje tipo en oposición a un símbolo o un lugar común: «El símbolo se diferencia también del tipo en que puede perfectamente preexistir a la obra como elemento de un repertorio mitológico, antropológico, heráldico, mágico. Puede preexistir como “lugar” originariamente literario y actualmente oculto en el convencionalismo, como situación cotidiana que la literatura ha hecho tópica y cargada de posibilidades alusivas [...], puede existir como “idea arquetípica”, manifestación del inconsciente colectivo de que nos habla Jung [...]. En cambio, el tipo no preexiste jamás con respecto a la obra, sino que constituye su relación. Nada impide que el tipo como relación se haga popular y pase a formar parte de un “lugar” de repertorio». Eco, U. *Op. cit.*, p. 208.

La potencialidad del tipo reside en su gran capacidad de asimilación y recuperación constante: «El tipo que se forma como resultado de la acción narrada o representada es, pues, el personaje o la situación lograda, individual, convincente, que queda en la memoria. Puede ser considerado como típico un personaje que, por el carácter orgánico de la narración que lo produce, adquiere una fisonomía completa, no solo exterior, sino también intelectual y moral. [...] se da en un personaje persuasivo, capaz de ser sentido por el lector como profundamente verídico, incluso allí donde dicho personaje no manifiesta su conexión con el mundo, su modo de actuar sobre las cosas y su personalidad, sino precisamente su impersonalidad, su ausencia de conceptos, su modo de sufrir las cosas sin rebelarse». *Ibid.*, pp. 200-201.

²¹ Encontramos muchas similitudes entre Sebastian y Neuro porque su construcción y su entorno son virtualmente similares. Por un lado, ambos demonios están configurados a partir de un pecado capital: el primero se identifica con la lujuria mientras que el segundo con la gula. Por otro lado, si bien los contextos varían en uno u otro, ambos forman parte de una trama que hace uso del género policial y de misterio. Es muy frecuente hallar cruces entre el relato detectivesco y otros géneros en el manga como lo son la ciencia ficción y la fantasía. Aun cuando parecieran ser incompatibles (un enigma es aquello que puede dilucidarse por medio de una investigación, mientras que el género fantástico busca desconcertar al lector por medio de los múltiples referentes e interpretaciones posibles) la unión de ambos crea un nuevo orden de verosimilitud fácilmente aceptable y asimilado por el lector de manga y el espectador de *anime*.

su contratista a cambio de salir de allí. Por la selección en la nomenclatura percibimos que este manga exhibe mayores reminiscencias a *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas* (1865) de Lewis Carroll y a *El maravilloso mago de Oz* (1900) de Lyman Frank Baum antes que a *Fausto*. Lo mismo ocurre con *Puella Magi Madoka Magica* (魔法少女まどか☆マギカ, «Madoka Magica, la chica mágica», 2011), *anime* dirigido por Akiyuki Shinbo y escrito por Gen Urobuchi, en el que Kyubey, un ser evolucionado perteneciente a una raza de extraterrestres ancestrales, convence a un grupo de niñas de hacer un contrato con él en donde se compromete a cumplir su sueño más anhelado a cambio de brindarles poderes mágicos que deberán utilizar para combatir a unos seres llamados Brujas, entre ellas la más poderosa, nombrada como La Noche de Walpurgis —un claro guiño a *Fausto*—, sin revelar sus verdaderas intenciones. En estos casos, el pacto perdura, pero no así la figura de Mefistófeles.

Una de las condiciones para que un pacto con el diablo pueda ser considerado mefistofélico pareciera ser, en el caso del manga, la implicancia de cierta hermenéutica religiosa y una aproximación a las prácticas y rituales cristianos, así como a sus representantes y actores más importantes. La presencia de ángeles en el caso de *Kuroshitsuji*, que además solo aconteció hasta el momento en el *anime*, no basta para generar esta lectura goetheana;²² pero, como veremos a continuación en los dos casos restantes, la presencia de instituciones religiosas y de un cuerpo de fervorosos creyentes que ponen en progresiva crisis y riesgo su propia fe en la divinidad y confianza en el progreso a partir de sucesivos encuentros con seres sobrenaturales genera los que consideramos los demonios más representativos del drama fáustico en el cómic japonés.

Hablando del diablo: representaciones cabales de Mefistófeles en el manga

Uno de los pocos casos en que podemos encontrar mayor afinidad con el Mefistófeles de Goethe es *Ao no Exorcist* (青のエクソシスト, «El exorcista azul», 2009) de Kazue Katō. En un mundo donde los demonios (provenientes de Gehenna) se han infiltrado en la Tierra (Assiah), los exorcistas son los únicos capaces de poner un tope al avance infernal. Jóvenes de todas partes son entrenados en academias especiales para tal misión. Una de ellas, la Escuela de la Verdadera Cruz ubicada en Japón, es dirigida por Mephisto Pheles, un exorcista de alto nivel condecorado con el título de Caballero Honorario. El verdadero nombre del director, con clara ascendencia demoniaca, es

²² A este respecto, Manuel Hernández Pérez opina que en el manga y el *anime* abundan «los elementos de religiones occidentales, que aparecen totalmente descontextualizados en lo que parece una burla o una crítica a sus principales ritos». HERNÁNDEZ PÉREZ, M. *Op. cit.*, p. 195.

Esta excesiva referencialidad iconográfica desprovista completamente de sus significados originales es posible que exista en algunas cuantas historias con tramas humorísticas (en este caso con una función más paródica) o de poca rigurosidad bíblico-literaria. Sin embargo, en los dos casos que toma —el de *Shin Seiki Evangelion* y *Ao no Exorcist*— no solo se encuentra equivocado, sino que no logra ver la serie de sentidos que provoca la utilización de dicho imaginario cristiano en diálogo implícito o explícito con otros dogmas.

Samael,²³ aunque utiliza los alias de Mephisto y de Johann Fausto V en sociedad. Su apariencia es estrambótica: lleva un traje blanco con capa y sombrero de copa, una gola punteada en el cuello, unos pantalones bombachos, medias rayadas y botas terminadas en punta elevada. Sus colmillos pronunciados, su barbilla de chivo y sus orejas puntiagudas denuncian su condición demoníaca. Utiliza un paraguas maltrecho y remendado como bastón y a la vez como báculo para conjurar hechizos, aunque con pronunciar *eins*, *zwei*, *drei* y chasquear los dedos es suficiente para que realice magia.²⁴ Entre sus trucos habituales está el de transformarse en cualquier animal, sobre todo en un perro pequeño similar a un fox terrier.²⁵

Su personalidad es burlesca, por momentos aniñada e irresponsable, pero siempre está atento a los hechos, acechando, observando cada detalle e interviniendo solo cuando es necesario. Si bien es un demonio, manifiesta amar a los humanos. Aun así, no queda del todo claro de qué lado de la lucha se halla. Lo más probable es que ocupe una tercera posición, más bien con fines egoístas. Es un diablo apostador —rasgo típicamente mefistofélico, quien juega tanto con el Creador como con Fausto—, motivo por el que inventa excusas para no involucrarse en el devenir de la historia más de lo que debe.²⁶ No se conoce a ciencia cierta cuándo emergió Samael, pero consta que ha vivido por

²³ Samael, nombre con claras reminiscencias angélicas (la tradición hebrea lo identifica con el Ángel de la Fuerza bajo este nombre y el de Zeruel [Yalkut, I.110]) es, para la tradición gnóstica, uno de los nombres del Demiurgo. Así lo afirma Ireneo de Lyon en su *Adversus Haerenses*: «la serpiente despreciable tiene dos nombres, Miguel y Samael» (Adv. Haer. 1.30.9). Se lo caracteriza como «la serpiente despreciable» puesto que fue él quien cometió el pecado de equipararse con Dios, generando de este modo el origen del mundo visible. En palabras de García Bazán (parafraseando el segundo capítulo del gnóstico *La hipóstasis de los Arcontes*): «En el códice II [de los textos de Nag Hammadi] [...] Samael (el dios de los ciegos) dice la frase presuntuosa de Is. 46.9 aplicada a sí mismo y construye el orden inferior a imagen del superior, con lo que la potencia de Pistis-Sophía llegó hasta el abismo». En GARCÍA BAZÁN, F. *Gnosis: la esencia del dualismo gnóstico*. Buenos Aires, Castañeda, 1978, p. 166. Sobre el nombre de Samael para el demiurgo, ver SCHOLEM, G. *Les origines de la Kabbale* (cit. en *Ibid.*, p. 85). En el manga, Samael es el segundo en la jerarquía de demonios en Gehenna, uno de los ocho reyes, el que controla el Tiempo y el Espacio (cap. 39, pp. 17-18). Allí mismo, Mephisto dice haber recibido otros nombres como Loki, Tramposo y Cuervo, insistiendo en su característica de mentiroso y creador de ardides.

²⁴ La preferencia de Mephisto por el idioma alemán en varias elecciones léxicas y nomenclaturas es significativa. A la vez, presenta una particular fascinación por la cultura *otaku*, la cual considera una desvergonzada conducta en pos del ocio y el entretenimiento. Allí, enuncia que el potencial humano radica en su imaginación y creatividad, competencias que los elevan al rango de ángeles o demonios. KATŌ, K. *Ao no Exorcist*. Tokyo, Shūeisha, 2009, cap. 39, p. 15.

²⁵ Recordemos que la primera aparición de Mefistófeles frente a Fausto es bajo la forma de un perro negro.

²⁶ En el capítulo 14 del manga, Mephisto, acusado de traicionar a la Orden de la Verdadera Cruz, en un juicio en el que se juzgan tanto sus actos como el hecho de haber ocultado la existencia e identidad del hijo de Satán, convence a los jueces de salvar su pellejo y asegurarse su propia posición a partir de una apuesta: Rin Okumura, protagonista de la historia, puede convertirse, en potencia, tanto en el legítimo heredero de Gehenna como en el más poderoso exorcista de la Orden y el arma más efectiva contra las huestes de Satán. Más adelante, uno de sus detractores destaca las habilidades influyentes y engañosas del demonio, resaltando su naturaleza táctica.

siglos. En el capítulo 25 de la primera temporada del *anime* (2011), Samael cuenta que hizo un trato hace tiempo con un humano por medio del cual le concedía la juventud eterna para que experimentara todos los placeres y dolores conocidos por los hombres hasta que se sintiera satisfecho a cambio de su alma. Ese *flashback* remite indefectiblemente al argumento de *Fausto*, aunque, a diferencia de lo que ocurre en el drama, en el *anime* Mephisto le anuncia a su hermano que fue él quien ganó la apuesta.

En el capítulo 44 del manga, Mephisto, delante de una cortina negra, habla directamente con el lector y enuncia que, como demonio, considera que los humanos son fundamentalmente dirigidos por tres deseos: el material, el sexual y la sed de conocimiento. Para él, el patético impulso por conocer es más pertinaz y determinante que cualquier otro deseo: es lo que justifica el instinto de supervivencia. Él no es el enemigo, pero sin duda controla a todos los jugadores a su voluntad y antojo. Sus alumnos no son más que marionetas manipulables y él es el titiritero.²⁷ Hay un tono desmesuradamente burlón en este discurso, ya que pone al mismo nivel el ansia por saber qué sucederá en el siguiente capítulo de una serie al anhelo por develar los misterios del universo.²⁸ Aquí Mephisto actúa de la misma manera que su *alter ego* literario: su objetivo queda relegado a un segundo plano ya que encuentra placer en reordenar el tablero a su favor, de forma que hace del contrincante —sean los exorcistas u otros demonios— una pieza más del juego. Todo lo que sale de su boca pierde cierto carácter noble; ambos diablos corrompen las empresas elevadas y las rebajan a meras trivialidades egoístas y banales.

El otro caso que sigue la misma línea de *Ao no Exorcist* es, sin duda alguna, *D. Gray-Man* (ディー・グレイマン, 2004) de Katsura Hoshino. El título no remite a *Fausto*, pero sí a otra obra con reminiscencias goetheanas que es *El retrato de Dorian Gray* (1891) del autor irlandés Oscar Wilde. La acción del manga transcurre en un mundo ficticio a fines del siglo XIX; la trama hace uso del género *steampunk*, por lo cual el lector puede toparse con máquinas e inventos anticuados pero, a su vez, demasiado modernos para el contexto en que se desarrolla la acción, en un cruce entre ciencia ficción y fantasía. La Congregación de la Sombra, una rama activista de la Iglesia especializada en exorcismos, magia, artefactos religiosos conocidos como «Inocencia» (イノセンス) y combates contra demonios, tiene como objetivo derrotar a Adam, mejor conocido como el Conde del Milenio,²⁹ un ser de siete mil años de existencia,

²⁷ KATŌ, K. *Op. cit.*, pp. 20-21.

²⁸ Inmediatamente después de dicha explicación, se ve cómo el hermano del protagonista, Yukio Okumura, sella un pacto con sangre —el Contrato Morinas o el Contrato Vinculante del Demonio— a partir del que promete contribuir y dar información sobre una investigación, mas no puede hacer ninguna pregunta ni revelar nada de lo dicho durante la sesión ya que, de hacerlo, el demonio que creó el documento lo cazaría hasta cobrar venganza. Esta continuidad vincula a Mephisto con el pacto demoníaco sin necesidad de ser él quien lo inicie.

²⁹ El verdadero nombre del Conde es, al igual que el del primer hombre, Adam. Según Mizuno Suzume (2019), el personaje está inspirado en el Conde de Saint Germain (1703-1784), un enigmático

virtualmente inmortal, cuyo objetivo es aprovecharse del sufrimiento de los hombres proveniente del dolor que ocasiona la pérdida de un ser querido para crear súbditos artificiales llamados *akuma* (悪魔, «demonio»).

El Conde posee dos apariencias: como demonio es un hombre grotesco y robusto, casi redondo y caricaturesco, de tez gris, rostro largo, delgado y triangular, dientes afilados, sonrisa exageradamente fija, orejas puntiagudas, pequeños cuernos en lugar de cabello y anteojos de quevedos que dejan ver por momentos unos pequeños ojos expresivos; su forma humana es, en cambio, más armónica: la de un joven hombre maduro y fuerte pero desaliñado, con barba y bigote ralos, cabellos desprolijos, tez morena y mentón fuerte. En ambos casos, viste un traje típico de la época victoriana: un esmoquin, camisa, corbata, sombrero de copa y un paraguas con una calabacita en la punta que le sirve para convocar demonios, el cual reemplaza por una gran espada negra de hoja ancha para luchar cuerpo a cuerpo. Se mueve en los círculos de la clase adinerada, quien lo reconoce y con la cual probablemente hace negocios, y lleva una vida digna de cualquier aristócrata. El Conde parece ser una persona muy alegre, amable, excéntrica y despreocupada, aunque en ningún momento oculta sus verdaderas intenciones. Es divertido y cómico, se comporta de manera caprichosa e infantil a pesar de ser la cabeza de la familia Noé, discípulos del profeta tras el acontecimiento del Diluvio Universal, por cuyos miembros se preocupa en los momentos de abatimiento. Sin embargo, en los últimos capítulos demostró ser temperamental, colérico, brutal y desquiciado cuando sus planes no marchan como él espera. También ha demostrado cierta compasión aparente, permitiendo que Allen Walker, protagonista y enemigo jurado, se convierta en miembro de los Noé al descubrir su naturaleza híbrida.

Como dijimos, el objetivo del Conde es arrasar con los humanos al igual que ocurrió durante el Diluvio para así hacer borrón y cuenta nueva en la Historia. Todos los hombres tienen genes de Noé en su sangre, por lo cual él debe buscar a los descendientes del profeta en cada generación. Sin embargo, su fuerza no es suficiente para alcanzar sus metas y es por eso que crea demonios artificiales con las almas de los difuntos. El *modus operandi* es siempre el mismo: un hombre llora la pérdida de un ser amado; de repente, aparece el Conde con una propuesta irrechazable: devolver al ser querido sin daños ni secuelas en un recipiente nuevo. El artífice necesita de la voz de los penitentes ya que ellos pueden invocar el espíritu de aquellos con los cuales mantuvieron un lazo afectivo en vida. Al calor de los acontecimientos, todas las personas aceptan gustosas sin medir las consecuencias de sus deseos egoístas y antinaturales. Acto seguido de la confirmación del pactante, el Conde incrusta el alma del difunto —la cual ya no tiene voluntad propia— en el esqueleto metálico del demonio

personaje del siglo XVIII cuya imagen está asociada a múltiples empresas de temática ocultista. De esta manera, nos damos cuenta de que, tanto en el Conde del Milenio como en Mephisto Pheles subyace un sustrato histórico-legendario vinculado con la magia y la alquimia.



FIG. 2. HOSHINO, K. *D.Gray-Man*. Tokyo, Shūeisha, 2004, cap. 3, p. 14. D. GRAY-MAN © 2004 by Katsura Hoshino/SHUEISHA Inc. edición española © Editorial Ivrea S.L.

hecho de materia oscura y ordena a su creación atacar a aquel que hizo el petitorio para poseer su cuerpo. Así, los demonios del Conde constan de tres partes: el alma de un muerto, una estructura artificial y un cuerpo de carne y hueso que funciona como contenedor para la posesión. El demonio irá evolucionando a medida que vaya cometiendo atrocidades, desarrollando habilidades particulares, mutando de forma y corrompiendo el alma humana que en él habita para servir mejor al propósito de su amo mientras el espíritu es consumido por el odio hacia el mundo de los vivos. Las almas condenadas solo pueden ser liberadas de su tortura por medio de la Inocencia, ya que cualquier otro método provoca no su purificación, sino su destrucción total. La única persona que logró escapar al pacto hecho por el Conde es el joven Allen Walker, cuyo destino está estrechamente ligado a los Noé y cuyas acciones escapan casi por completo al entendimiento de su némesis.

En *D. Gray-Man* es determinante la relación que entablan el Conde y Allen, ya que la historia puede ser resumida a través de su lucha encarnizada, en la cual cada oponente representa las fuerzas del bien y el mal, aunque no queda del todo claro cuál es cuál. Allen, reencarnación del decimocuarto Noé, fue quien en otra vida traicionó al Conde para ocupar su lugar como cabeza de la familia. Desde entonces, ambos interpretan una tragicomedia, en el sentido dramático del término: el Conde es el payaso Augusto, impertinente y travieso que desbarata cualquier iniciativa, mientras que Allen es el payaso Blanco, serio y autoritario que arregla los desmadres y coloca en su lugar al Augusto.³⁰ La idea de escenario y de farsa rondan constantemente la trama, ya que se da a entender que hay mucho más en juego de lo que los actores creen saber. El exhibicionismo, la mostración, la parafernalia y el *show* son características tanto del Conde como de Mephisto Pheles, rasgos dramáticos y teatrales que quizás hayan sido adoptados del género al que pertenece *Fausto*. Más aun, la concepción de la Historia como farsa, retomada de *El Dieciocho Brumario de Luis Bonaparte* (1852) de Karl Marx, puede hallarse ya en la segunda parte del *Fausto* escrita durante la última etapa de la vida de Goethe, quien ya veía resquebrajarse los firmes cimientos de su época.³¹

Entonces es lícito preguntarse: si la Historia se repite desde hace milenios como una farsa cuya tragedia es ya irrecuperable y conocida tan solo por unos pocos actores inmortales y privilegiados, ¿quién de los involucrados ostenta la correcta interpretación de la Historia? ¿Es acaso mejor elaborada o más creíble la farsa de una época que otra? En el caso de los mangas, ¿por qué la Iglesia no hace caso a los designios de los Noé, que son los discípulos directos del profeta, y sí hace caso a Mephisto, que es un demonio con todas las letras? ¿La Modernidad no será, acaso, un nombre refinado para la farsa que los hombres continúan interpretando o, peor aún, improvisando?³²

³⁰ HOSHINO, K. *Op. cit.*, cap. 89, p. 4. Para más información sobre los tipos de payasos ver JARA, J. *El clown, un navegante de las emociones*. Barcelona, Octaedro, 2014.

³¹ VEDDA, M. *Op. cit.*, pp. 27 y 31.

³² *Ibid.*, p. 32.

D. Gray-Man y *Ao no Exorcist* muestran las fallas de un sistema eclesiástico que convive con un discurso industrial y científico a la vez que va perdiendo lentamente poder y jurisdicción en ámbitos y esferas donde otrora gobernaba. Desde una interpretación metafórica, también muestran las incongruencias que existen entre los cruces y la pervivencia de los discursos hegemónicos que se repelen y contradicen entre sí: las comunidades humanas siempre crean aberraciones de la naturaleza que acaban por volverse en su contra.³³

El Conde y Mephisto forman parte de un mismo entramado demoníaco cuyo cauce nace en el personaje cristalizado por Goethe. Ambas invenciones exhiben un trasfondo que los vincula no solo a las artes escénicas, sino que permiten percibir un devenir histórico —el de la Modernidad, con la fe y la confianza puestas en la ciencia, la industria y el progreso y distanciadas de la comunión con Dios, así como también de cualquier valoración ética y moral— bajo la tipología de la farsa.³⁴ A su vez, el demonio marca los límites de las fuerzas humanas y de las posibilidades del hombre para ocupar el rol de demiurgo en los tiempos que corren. Mefistófeles, en estos mangas analizados, encarna dos males igualmente dañinos para la comunidad a la cual pertenece el lector japonés: por un lado, la tentación de caer en un falso aunque atractivo modelo capitalista de producción que organice y estructure la sociedad nipona, más acostumbrada y acomodada imaginariamente a una forma de vida vinculada a la armonía con la naturaleza y la simpleza de las pequeñas agrupaciones, en lugar de la burocratización y el desenfreno industrial de las ciudades modernas; por el otro, un reconocimiento de las limitaciones y la imposibilidad de autosuperación de los seres humanos como seres imperfectos e incapaces de lograr absolutamente todo lo que se proponen. Estas lecturas no solo atacan dos de los pilares sobre los cuales se ha fundado y sostiene la cultura del archipiélago —la defensa y el fomento de las costumbres y la capacidad de crecimiento personal y grupal—, sino que también parecieran perforar directamente los preceptos sobre los que se organiza el género *shōnen*, en el que se inscriben ambos mangas.³⁵

³³ «La actitud de Goethe frente a su época oscila, pues, entre una reconciliación con la frágil provisoriedad de la vida moderna y un distanciamiento crítico asociado a la búsqueda de principios inalterables, cimentados en la naturaleza [...]. La obra goetheana está íntegramente atravesada por el horror a la catástrofe: por el horror, en el plano material, de que el capitalismo en plena expansión tenga un efecto aniquilador sobre el mundo natural y el social; en el plano ideológico, de que el *desamparo* trascendental al que el proceso de secularización habría expuesto al hombre moderno deje a este sin parámetros éticos claros y lo sumerja en el relativismo. La justificación del orden natural es la respuesta de Goethe ante una era en la que los seres humanos han sido abandonados por la mano de Dios, y deben escoger por sí mismos, como adultos, las propias metas y caminos». VEDDA, M. *Op. cit.*, pp. 25-26; las cursivas son suyas.

³⁴ «[En *Fausto*] las categorías morales convencionales, incluyendo la culpa, poseen una validez muy limitada y pertenecen al orden de lo superficial y aparente. A contrapelo del moralismo pequeñoburgués, la visión del mundo que [la obra proporciona] atribuye una validez decisiva a fuerzas naturales que, como veremos, anteceden y exceden las coyunturas sociohistóricas particulares». *Ibid.*, p. 17.

³⁵ HERNÁNDEZ PÉREZ, M. *Op. cit.*, pp. 166-169, 189 y 194.

De esta manera, entendemos que, aunque el origen del que derivan las lecturas sobre Mefistófeles es alemán, las interpretaciones que se prestan al diablo exceden esta nacionalidad para definir características perniciosas de Occidente desde un punto de vista local, ortodoxo y conservador. Aunque el capitalismo, la industrialización, la *tecnocratización* y la fe ciega en cualquier dogma o creencia han mostrado con creces sus falencias y los perjuicios que provocan, el hecho de ofrecer una mirada tan negativa al punto de alzarlos como máximos exponentes del mal y encerrarlos en una figura que ocupa el rol de némesis de los protagonistas solo puede entenderse desde la adopción de una postura que protege y enarbola las propias tradiciones como las benévolas y verdaderas, lo que dificulta producir una crítica bilateral y equivalente acerca de las decisiones e iniciativas impulsadas por Japón frente al devenir histórico de los acontecimientos sobre los que, además, ha tenido incidencia y en los que se ha visto involucrado. Estas historias parecieran mostrar cierta nostalgia por épocas más simples de antaño, sin proponer una respuesta que solucione las problemáticas dentro de las que Japón, así como el mundo entero, se halla actualmente imbuido.

Conclusión

Como hemos visto, la verdadera naturaleza de Mefistófeles es elucubrada, previsor, lúdica, perseverante y reticente. En este sentido, Sebastian y Neuro son personajes en los que el lector puede hallar ciertas reminiscencias del diablo alemán, pero cuyas características y aspiraciones no alcanzan para considerarlos figuras mefistofélicas. Mucho menos otros personajes como Alice, una Cadena o habitante del Abismo, o Kyubey, un extraterrestre colonizador con forma similar a la de un gato. La lista podría continuar con historias como *Chrono Crusade* (クロノクルセイド, 1998), *High School DxD* (ハイスクールD×D, 2008), *Beelzebub* (べるぜバブ, 2009) o *Maoyū Maō Yūsha* (まおゆう魔王勇者, «El Rey Demonio y el Héroe», 2010) pero, como en los casos anteriores, solo encontraríamos leves estilemas de la obra magna de Goethe.³⁶ Samael y Adam, en cambio, son los demonios más próximos a Mefistófeles que hemos podido hallar, no solo por los claros guiños intertextuales a *Fausto*, sino también por la impronta y los modos de obrar que guían a los archidemonios. Samael no es el mal encarnado, sino la burla a los logros y potencialidades de los seres humanos que confían plenamente en su condición. El Conde, a su vez, muestra las tensiones entre las lecturas bíblicas, las prácticas cristianas y la modernidad tecnificada en el marco de un mundo capitalizado. Como Mefistófeles, son más espectadores de la farsa que lleva a cabo una época antes que instigadores a la malicia. Ambos han demostrado que el tópico está lejos de agotarse y que puede ser revestido con vestimentas nuevas.

³⁶ «En resumen, si por un lado los cómics ponen en circulación formas estilísticas originales, y bajo este punto se estudia no solo como hecho estético sino también como modificador de la costumbre, por otro cumplen una acción de homologación y difusión de estilemas, ya sea a título de mera depauperación ya a título de recuperación. No es posible un enjuiciamiento general de este proceso; es precisa una valoración histórico-crítico-pedagógica caso por caso». Eco, U. *Op. cit.*, p. 163.

Los ejemplos no dejan de resurgir para aquellos que deseen continuar explorando el alcance de la obra de Goethe en las producciones encasilladas dentro de la cultura de masas. Algunas con menor profundidad, otras de un gran alcance y valoración estética. Si el diablo Mefistófeles se mantiene en vigencia, se debe a la dificultad que tienen los sujetos en superar una crisis existencial y discursiva que ya mostraba sus primeros resquebrajamientos durante el caldo de ebullición que abrió paso al Romanticismo. De esta manera cerramos esta aproximación del manga en torno a Mefistófeles para darnos cuenta de que, así como una golondrina no hace al verano, un demonio no hace a la trama goetheana.

BIBLIOGRAFÍA

BRASLAVSKY, C. «La historia de la educación y el desafío contemporáneo de una educación de calidad para todos», en RUIZ BERRIO, J. (ed.). *Pedagogía y Educación Ante el Siglo XXI*. Madrid, Departamento de Teoría e Historia de la Educación de la Universidad Complutense de Madrid, 2005, pp. 269-286.

BURKE, P. *¿Qué es la historia cultural?* Barcelona, Espasa Libros, 2016.

DURISIN, D. *Theory of Literary Comparatistics*. Bratislava, Slovak Academy of Sciences, 1984.

ECO, U. *Apocalípticos e integrados*. Buenos Aires, Tusquets Editores, 2011 [1964].

FRANCO CARVALHAL, T. *Literatura comparada*. São Paulo, Ática, 2007.

GARCÍA BAZÁN, F. *Gnosis: la esencia del dualismo gnóstico*. Buenos Aires, Castañeda, 1971.

GASPARINI, S. *Espectros de la ciencia. Fantasías científicas de la Argentina del siglo XIX*. Buenos Aires, Santiago Arcos, 2012.

GERZ, D. (ed.). *Los evangelios gnósticos*. Barcelona, Sirio, 2006.

GUILLÉN, C. *The challenge of comparative literature*. Cambridge-London, Harvard University Press, 1993.

HARVEY, W. W. (ed.). *Sancti Irenaei episcopi Lugdunensis libri quinque adversus haereticos*. Cambridge, Cambridge University Press, 1857.

HEREDIA PITARCH, D. *Anime! Anime! 100 años de animación japonesa*. Madrid, Diábolo Ediciones, 2016.

HERNÁNDEZ PÉREZ, M. *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2017.

HORNO LÓPEZ, A. *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*. Madrid, Diábolo Ediciones, 2018.

HOSHINO, K. *D.Gray-Man*. Tokyo, Shūeisha, 2004.

JACKSON, R. «Lo “oculto” de la cultura», en ROAS, D. (ed.). *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco/Libros, 2001, pp. 141-152.

- JARA, J. *El clown, un navegante de las emociones*. Barcelona, Octaedro, 2014.
- KATŌ, K. *Ao no Exorcist*. Tokyo, Shūeisha, 2009.
- KIYOMITSU, Y. «Japanese Animation and Glocalization of Sociology», en *Sociologisk Forskning*, vol. 47, n.º 4 (2010), pp. 44-50.
- LU, A. S. «The many faces of internationalization in Japanese anime», en *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 2, n.º 3 (2008), pp. 169-187.
- MATSUI, Y. *Majin Tantei Nōgami Neuro*. Tokyo, Shūeisha, 2005.
- MIZUNO, S. «Analizando D.Gray-man. Noches 2 y 3: Una noche de luna llena y El Pentáculo», en *Mistral Chronicles*, 14 de mayo de 2019. Disponible en: <http://www.mistralchronicles.com/2019/05/14/analizando-d-gray-man-2-3-noche-luna-llena-pentaculo/>
- PALMER, P. M. y MORE, R. P. *The Sources of the Faust Tradition. From Simon Magus to Lessing*. New York, Oxford University Press, 1936. Disponible en: <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=mdp.39015001147944;view=1up;seq=11>
- PÉREZ HERRANZ, F. M. «Tópica de la negociación», en *Cuadernos de Información y Comunicación*, n.º 8 (2003), pp. 17-38. Disponible en: <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/CIYC0303110017A/7323>
- ROSAIN, D. H. «Clásicos de ayer y de hoy: el *manga* como reescritura del canon literario universal desde las problemáticas niponas actuales», en *Luthor. Entender, destruir y crear*, n.º 34 (2017). Disponible en: <http://www.revistaluthor.com.ar/spip.php?article175>
- «*Vade retro, akuma*: algunas aproximaciones al *Fausto* publicado por East Press», en *Actas del Noveno Simposio Internacional de Narratología: La Irrupción de los Nuevos Modos de Narrar*. Buenos Aires, Universidad del Salvador, 2020 [En prensa].
- TOBOSO, Y. *Kuroshitsuji*. Tokyo, Square Enix, 2006.
- VEDDA, M. *Leer a Goethe*. Buenos Aires, Quadrata, 2015.
- VON GOETHE, J. W. *Fausto*. Caseros, Gradifco, 2007.



Las atracciones gráficas de Méndez Álvarez en la *phase foraine* de TBO¹ (1917-1928)

Méndez Álvarez' graphic attractions during TBO's phase foraine (1917-1928)

EVA VAN DE WIELE

(Universidad de Gante)

Asesor científico: Dionisio Platel

Eva Van de Wiele. Como estudiante de doctorado de la Universidad de Gante (Bélgica) en el Proyecto ERC Children in Comics (escribe sobre cómic para el sitio web 9ekunst.nl) investiga sobre la representación del niño en tebeos españoles (TBO) e italianos (Corriere dei Piccoli) y su adaptación de modelos internacionales. Dio clases sobre el Holocausto en cómics en la Universidad de Amberes (Summer School Children's Literature 2019) y participó en congresos de Zaragoza y (TORCH) Oxford en 2019.

Dionisio Platel. Como teórico e investigador, escribe sobre la historieta en su blog *El rincón de Taula* desde 2006, y es también colaborador de la revista web *Tebeosfera*, cooperando en la construcción del *Gran Catálogo de la Historieta*. Colaboró en la revista *Thermozero* como articulista. En el año 2012 participó como documentalista y guía en la exposición *Una vida de tebeos* y en el 2014 en la de *Francisco Ibáñez, el mago del humor*, ambas instaladas en el Centro de Historias de Zaragoza. En 2017 contribuyó en el libro colectivo *Yo quiero un tebeo*, editado por Diminuta Editorial, con un texto sobre el historietista Gaspar Méndez Álvarez.

Fecha de recepción: 2 de marzo de 2020

Fecha de aceptación definitiva: 12 de mayo de 2020

¹ El presente artículo se presenta en dos versiones: la original en inglés y su traducción al castellano.

Resumen

A través del estudio del ilustrador Gaspar Méndez Álvarez, este artículo da luz a la *phase foraine* (1917-1931) de *TBO*. Usando los rasgos gráficos de «lo extraño, y lo atroz» (Smolderen) buscó dirigirse y atender a un nuevo público: los niños. Se muestra una evolución tanto en las atracciones gráficas de Méndez como en la revista del editor Buigas, y se argumenta que con la desaparición de Méndez de la revista, en 1928, *TBO* se infantilizó, con lo cual, la división entre prensa satírica y revistas infantiles fue definitiva.

Palabras clave: Cómic infantil, Gaspar Méndez Álvarez, humor, historia del cómic, *TBO*

Abstract

Through a study of one illustrator, Gaspar Méndez Álvarez, this article illuminates the *phase foraine* (1917-1931) of *TBO*. Using «the strange, and the atrocious» graphic traits (Smolderen) he sought to address and cater to a new audience: children. I will reveal an evolution in both Méndez' graphic attractions and editor Buigas' magazine. My main contention is that with Méndez Álvarez' disappearance from the magazine around 1928, *TBO's phase foraine* came to an end: with the infantilisation of the medium, the divide between satirical press and children's magazines was complete.

Keywords: Children Comics, Comics History, Gaspar Méndez Álvarez, Humour, *TBO*

Cita bibliográfica

VAN DE WIELE, E. «Méndez Álvarez' graphic attractions during *TBO's phase foraine* (1917-1928) / Las atracciones gráficas de Méndez Álvarez en la *phase foraine* de *TBO*», en *CuCo, Cuadernos de cómics* n.º 14 (2020), pp. 62-108.

ENGLISH VERSION

Introduction

Here are three versions of the same gag by one illustrator, Gaspar Méndez Álvarez. I've removed captions revealing publication and dates. See if you can guess² when they were published, and which ones were intended for children or for adults.

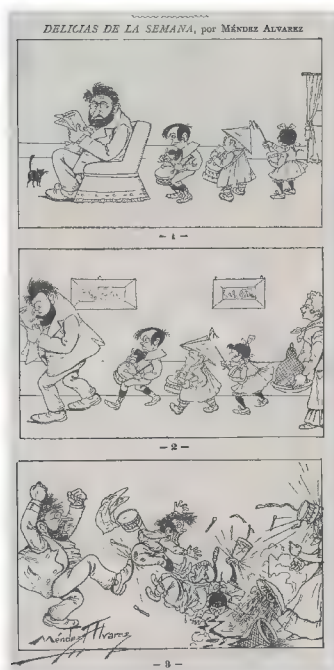


FIG. 1.



FIG. 2.



FIG. 3.

You are doubtlessly wondering which version was first and why there would be a different audience if the gag is the same. FIG. 1 is a clean strip of three small panels, that were clearly not meant to fill a whole page because if I had given you

² The playful nature of this introduction is inspired by Joe Sutliff Sanders' wonderful introduction in SUTLIFF SANDERS, J. «Chaperoning Words: Meaning-Making in Comics and Picture Books», in *Children's Literature*, issue 1 (2013), pp. 57–90.

the whole page, you could have noticed that the panels are surrounded by unrelated text. The first panel shows a father reading a newspaper and three children making music. The two boys play the drum while the girl is pulling from a rod sticking out of her friction drum. In panel 2, the children follow their father through the house, the background changes and a fifth figure, the mother comes in carrying food on a tray covered with a cloche to keep it warm. What could have been a nice family dinner, in the third panel, turns into chaos when the father, fed up with the noise, kicks the oldest boy in the bottom. When you move on to look at the other versions in the second and third figures, you see the story covers a whole comic's page and comes with captions. The tale is somewhat altered: the father kicks his child in the bottom, with a lot more effort and effect, so that all are catapulted out of the window. No mother is to be seen. Instead, there is a working class man involved and the children's instruments have changed: two drums and a friction drum became a drum, a tambourine and a trumpet. The trio also has an altered, boy – girl – boy, constitution and is more evidently descending in size and age. The last figure and thus version, finally, added an extra panel, gridded the panels and, in general, is the most densely illustrated. The style is a lot more sketchy and the panels are filled with motion lines.

You have guessed right if you linked the first one to *Madrid Cómic*, a very early twentieth-century magazine intended for an adult readership, while the two others stem from 1920's children's comics magazines —*Hay que ver*, n. 19 (1924), and *TBO*, n. 553 (1928)—. Interestingly, *Hay que ver* put Méndez' comic on the cover, while *TBO* places the chaotic fullness on the back cover of the magazine. You are doubtlessly hypothesizing about the stylistic differences and the subsequent evolution in the illustrator's career. As these three self-copies signal, the illustrator evolved and changed his style resulting in a clear preference for the ugly, chaotic fullness in *TBO*. This article sets out to track this evolution in Méndez Álvarez' illustration career, understanding its origins, linking it to the different magazines he was working for, characterising the specificity of his work for *TBO* and, finally, hinting at possible hypotheses of Méndez' eventual disappearance from the Barcelonese magazine.

Méndez Álvarez: from adult to children's press

Gaspar Anselmo Méndez Álvarez was born in Granada and baptised on the 25 May in 1875. When the family moved to Soria, in 1894, 19-year-old Méndez Álvarez (who had already worked as a caricaturist for *Fígaro Ilustrado* and *Oro y Azul*)³ published illustrations to his brother's story «*Un cólico de faroles*» in the

³ BARRERO, M. (coord.). *Yo quiero un tebeo: homenaje a una publicación centenaria: 1917-2017*. Barcelona, ACT Ediciones & Diminuta Editorial, 2017, p. 18.

well-known Madrid-based magazine *Blanco y Negro*. Like many graphic artists Méndez started working «on all kinds of fronts: satirical, cultural, political, erotic and [later on in his career] infantile magazines.»⁴ In 1898, when Méndez moved to Madrid, he was drawing in an elegant, modernist style for *Madrid Cómic* (1880-1923) which also targeted an adult audience.⁵ From this period stems the first version of the case study at the opening of this article. The mischief strip for the 65th issue of *Madrid Cómic* (29 December 1900) entitled «Joys of the week»⁶ [FIG. 1] shows the typical struggle of a quiet-seeking father trying to read the newspaper versus the decibels created by his musical children. Especially, the third panel in which the father rages inevitably in anger, announces Méndez' trademark chaos and violence. This kind of graphic attraction, a messy mischief comic, formed the roots out of which Méndez' sardonic, daring humour for children's magazines such as *TBO* would grow.

Méndez' collaboration with *Madrid Cómic* was also the fertile ground for another graphic attraction he would transpose from adult to children's press, i.e. gag spreads. These were graphic attractions dear to the humoristic comics illustrators⁷ in which I am as interested as Smolderen on whom I build to study these *compositions grouillantes* formally. But more remarkably than their form, their appearance evolves in *TBO*. Hence, they signal a change in the comics magazine, from which, towards the end of the twenties, spreads were disappearing to be relegated to the annuals. The history of the spreads⁸ dates back to the turn of the century, they first appeared in satirical adult graphic press of which particularly Barcelona and Valencia had a vibrant tradition.⁹ But swirling pages also featured in magazines in Madrid, as for example in the fortieth issue of *Madrid Cómic*. On 7 July 1900, Méndez drew the following amalgamated joke.¹⁰ Although Méndez' typical orientalist signature is still missing, a general preference for exaggerated disproportionate bodies and chaos is to be seen. It is the sketchy figures who stand out, not only because of their size but also because of the absolute lack of background and sparse shading. The comic page is densely illustrated and plays on the strong contrast between black and white with the figures literally swarming on the page.

⁴ *Ibid.*, p. 122.

⁵ *Ibid.*, p. 20.

⁶ My translation of the original title «*Delicias de la semana*».

⁷ My translation of «L'un des traits qui m'a toujours intrigue est celui des compositions grouillantes chères aux dessinateurs de cette veine [festive].» Smolderen in CABOCHE, E. & LORENZ, D. (dir.). *La bande dessinée à la croisée des médias*, Tours, Presses Universitaire François-Rabelais, 2019, p. 174.

⁸ Dionisio Platel found examples as early as 1892 in the magazine *Barcelona Cómic* by Pablo Parellada (under the pseudonym Melitón González).

⁹ BARRERO, M. *Op. cit.*, p. 122.

¹⁰ FIG. 4 is the first of this type of humoristic spreads drawn by Méndez that Dionisio Platel found in his personal collection.

Towards a grotesque style



FIG. 4. *Madrid Cómico*, n.º 40 (7 July 1900).



FIG. 5. *TBO*, n.º 269 (1922), p. 8.

The spread makes fun of sweating people trying to find some cool in the summer heat. As with the mischief gag in the case study, Méndez recycled the *heat gag* from *Madrid Cómico* many times in *weather gags* in children's comics magazines and annuals. What I am interested in showing, using some concrete spreads from *TBO* in FIG. 5 and 6, is the gradual evolution towards busier pages, with bigger and more coarsely sketched characters. I argue Méndez' work evolves towards the *carnavalesque*, and more specifically represents Bakhtin's interpretation of the bodily and the low. This does not come as a surprise at a time when the medium is still developing itself, since Smolderen precisely identifies *carnavalesque* traits to be related to that stage of the medium's evolution, bricolaging a new identity.¹¹ In reworking gags from adult press, Méndez was delivering his version of what children's comics could be.

Within Méndez' *carnavalesque* spreads (sometimes literally see FIG. 6.) the grotesque, ugly style dominates. Arguably, this is a reflection of the free rein given to Méndez to create his graphic attractions. For two of the «three fundamental graphic traits

¹¹ My translation of «certains traits typiquement carnavalesques (et généralement rejetés par l'institution) pour se bricoler une identité culturelle.» Smolderen in CABOCHÉ, E. & LORENZ, D. (dir.). *La bande dessinée à la croisée des médias*, Tours, Presses Universitaire François-Rabelais, 2019, p. 174.



FIG. 6. *TBO*, n.º 247 (1922), p. 8.

[which] seem to resurface automatically when free rein is given to the production of graphic attractions» mentioned by Smolderen stand out in Méndez Álvarez: «[not] the cute, [but] the strange, and the atrocious.»¹²

The illustrator exaggerates sweatiness, general lack of decorum, obesity or thinness. His characters and their *carnavalesque* bodies deviate from the norm to disgust and intrigue the reader. The left bottom of the carnival spread in FIG. 6 shows an oversized baby¹³ wearing a bird cage and a woman with enormous breasts. The masks are wicked and bizarre. Adults are portrayed as beings who do not restrain themselves and personify the vices of «reckless excess, prodigality, indulgence, lack of restraint, violation of order and space, transgression of boundary.»¹⁴ These portrayals create a sense of transgression, otherwise lacking from *TBO*'s pages, typical of carnival tradition which in turn offers both child characters and readers the opportunity to enjoy this transgression and indulge in adult mockery.

¹² SMOLDEREN, T. *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay*. Mississippi, University Press of Mississippi, 2014, p. 111.

¹³ This representation could be inspired by the adult disguised as a gigantic babe during the medieval «fêtes des Fous» mentioned by FEUERHAHN, N. *Le comique et l'enfance*. Paris, Presses Universitaires de France, 1993, pp. 21–23.

¹⁴ EDWARDS, J. D. & GRAULUND, R. *Grotesque*. London, Routledge, 2013, p. 81.

The theme of the *weather gags*, therefore, was another variation on the transgressive in Méndez, who drew grotesque images whose «artistic logic [...] ignores the closed, smooth, and impenetrable surface of the body and retains only its excrescences (sprouts, buds) and orifices, only that which leads beyond the body's limited space or into the body's depths.»¹⁵ Sweating, being one of the archetypal situations in Román Gubern and Luis Gasca's seminal *El discurso del comic* (1988), was brought to a climax in *TBO*. Méndez' characters perspire heavily because of the terrible heat and suffer unstoppable thirst and digestive problems. In the left bottom corner of the spread in FIG. 5, we see an agonizing queue of adults holding their bellies in pain facing an occupied toilet, while others pray for rain and water on the lower right hand of the page. Readers today would abhor this kind of vulgar humour, but in the midst of social uprising and poverty this humour must have had a cathartic effect.

In Méndez' plagued universe the weather is accordingly hyperbolic: it is either extremely hot, terribly freezing or raining cats and dogs. From the «misuses of water» in summer in FIG. 7, to the «Rainy April» example in FIG. 8, Méndez plays on the typical and topical *L'arroseur arrosé* gag but also presents the reader with a mistreated child, sandwiched between two umbrellas and one that is nearly drowning.



FIG. 7. *TBO*, n.º 322 (1923), p. 8.



FIG. 8. *TBO*, n.º 257 (1922), p. 8.

¹⁵ BAKHTIN, M. M. *Rabelais and His World*. Bloomington, Indiana University Press, 1984, pp. 317–318.

Méndez Álvarez clearly intensifies popular gags profiting from the swarming effect of the spread. While addressing child and adult readers, both indulging in agentic violence - children are tricking adults, adults grab the children by the ear or spank them - he invigorates the visual slapstick of the gag with his grotesque drawing. Moreover, the impact of a splash page full of gags is more exuberant than it would be in a panelled sequence. The lack of centre enlarges the comic effect on the reader who is propelled not towards the hilarious outburst of the story,¹⁶ but towards losing oneself in a non-sequential chaos with no beginning or end. Interestingly, recent research on picture books has shown how children are much better at noticing details than adults.¹⁷ It is therefore the synchronic nature of these spread pages that constitutes the success of this kind of graphic attraction. Nevertheless, employing spreads Méndez echoes a tradition in (satirical) adult press, but one that would gradually disappear from comics' magazines, and in this case TBO's back cover. Spreads were relegated to the annuals to then disappear altogether in favour of sequenced panel comics.

In 1903 Méndez moves to Tarragona to start working as a civil servant in the Ministry of Public Works which allows him to live in the elegant *Rambla de San Juan* in Tarragona. In 1904 he starts working for *Monos* (1904-1908),¹⁸ where he collaborates (from 13-Jan 1906)¹⁹ with, among others, Vicente Tur, Mariano Arveras and Santana Bonilla. The magazine was not yet a *tebeo*, it contained mainly illustrations and gags with a lot of text, but did introduce its own versions of *Buster Brown* and *Foxy Grandpa* and *Las travesuras de Bebé*²⁰ from 1905, and copied Gustave Verbeek's *Upside Downs*²¹ which probably introduced Méndez to these American graphic attractions and the trope of the mischievous child protagonist. As a consequence, Méndez' header for *Monos*²² [FIG. 9], exemplifies his' *carnavalesque* style and the trope of the mischievous child. He depicts schoolchildren who do not obey their teacher who, angrily, wield his elements of discipline, a bell and a scourge, because, because they

¹⁶ SMOLDEREN, T. *Op. cit.*, p. 45.

¹⁷ Joe Sutliff Sanders refers to Arizpe and Styles, but also references Nikolajeva in SUTLIFF SANDERS, J. *Op. cit.*, pp. 79-80.

¹⁸ My translation of «En 1904 se publica *Monos*, con dibujos, caricaturas, pasatiempos, concursos, jeroglíficos, chistes, curiosidades y novelas, entre ellas *Las travesuras de Bebé*, primera novela gráfica que se publica en España, la *Vida y aventuras de Robinsón Crusoe*, ilustrada por Méndez Álvarez, y *Un viaje al infierno*, aventuras de Fomecillo y Peliculez, de Karikato.» in SAÍZ, M. D. & SEONE, M. C. *Historia del periodismo en España*. Madrid, Alianza Universidad, 1983, p. 196.

¹⁹ <http://hemerotecadigital.bne.es/issue.vm?id=0003826418&search=&lang=es>

²⁰ *Las travesuras de Bebé* were first Frank H. Ladendorf's originals of Mischievous Willie Frank H. Ladendorf taken from the New York World (<http://strippersguide.blogspot.com/2010/01/obscurity-of-day-mischievous-willie.html> and <https://www.lambiek.net/artists/l/lads.htm>). Later, Felipe Márquez copied and invented other versions to continue publishing those adventures.

²¹ <http://hemerotecadigital.bne.es/issue.vm?id=0003826234&search=&lang=es>

²² *Monos* in Spanish means caricatural drawing, *monigotero* was a synonym for comic illustrator.

are laughing out loud reading the magazine *Monos*. The child on the right is wearing donkey ears on his head, the usual punishment to point out and ridicule the most stupid in the classroom. In depicting the boys caught up in their comic reading Méndez might have been predicting future negative reactions to comics such as Graciano Martínez' warning, some twenty years later, that:

The damage done by children's publications (such as *KDT*, *Ki-Ki-Ri-Kí*, *TBO*) to children is simply enormous [...] extravagant, fantastic tales turn children into absurd Quijotes [...] the legends about rogues and burglars smother every honest or moral inclinations. Their striking engravings, graphically explaining misdeeds and bad behaviour, occupy their brains, for hours and hours...²³



FIG. 9. *Monos*, n.º 80 (19 June 1906), p. 1.

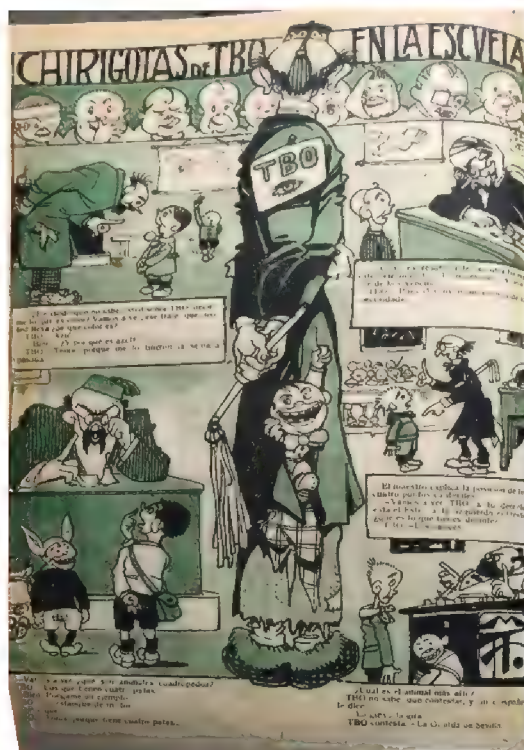


FIG. 10. *TBO*, n.º 246 (1922), p. 8.

The single cartoon on the cover of *Monos*, quite typical for 1906, does reflect Méndez' *carnavalesque*. The portrayed family scene of «a home-made bath» displays a disproportionate boy with an enormous head on an elongated neck who is drooling at the sight of his father's unusual shower. The grotesque, ugly mother, lacking femininity altogether, highlights the exaggerated style. The misogyny and commentary on poverty and ingenuity might have made the probably male and middle-class reader laugh. Still, all family members are more carefully, finely drawn than the header in

²³ FERNÁNDEZ SARASOLA, I. *El pueblo contra los cómics: historia de las campañas anticómic (de Norteamérica a Europa)*. Sevilla, ACyT Ediciones, 2019, p. 458.

this example which is bolder, less refined and foreshadows the style Méndez would develop in *TBO*, for example in a similar representation [FIG. 10] of whip-carrying teachers wearing specific hats²⁴ (originally from Turkey but common at that time) in *Chirigotas de TBO*, published in 1922. This back cover still lacks sequential narration since it is rather a spread with gags on the school theme.

Méndez in TBO: writing for children?

When Méndez started working for *TBO* on 18 August 1917,²⁵ at age 42, he had moved on in his career and was publishing in many magazines but for the first time works for a magazine primarily targeting children. *TBO*'s director Buigas asked him to collaborate on the children's comics magazine after working for Buigas' other, adult, publication, *KDT* (1912-1922, the publication claimed to be «for boys from 16 to 60»). Apart from his work as a comics artist, Méndez was earning a living as a civil servant. This job and the consequent income security can explain the freedom with which he expressed himself in his graphic work for *TBO*. A freedom of expression, which on the one hand reflects *TBO*'s plenitude, saturating the pages, «definitely stimulated by Buigas and his horror vacui»,²⁶ but on the other hand placed him literally outside of what *TBO* offered. By 1919, Méndez was put in charge of the back cover.

This location is meaningful since graphic attractions were «systematically parked in the liminar zones»²⁷ being the end of the magazine or in the *almanagues*, for their visual appeal.²⁸ This is exactly what happened to Méndez' spreads and comics, of which 140 appeared on the back cover from issues 24 to 613 of *TBO*. His *carni-valesque* work stood out from the rest of the magazine given the peculiar rough and expressive style. The freedom of style he was given, is linked to *TBO*'s *phase foraine* by Jordi Manzanares: «aggressive and even bloody humour demonstrate how *TBO* before the war was not as innocent and harmful as after the war, and might surprise those unaware of this first stage of *TBO*'s publication.»²⁹ Manzanares' evaluation of

²⁴ These hats were called *bonetes* and *fèz*.

²⁵ Platel in BARRERO, M. *Op. cit.*, p. 25.

²⁶ My translation of «seguramente estimulado por Buigas y su horror vacui» in BARRERO, M. *Op. cit.*, p. 64.

²⁷ My translation of «étaient systématiquement “parquées” dans une zone liminaire [...] l'institution reconnaissait du bout des lèvres l'attraction que ce genre de contenu exerçait sur le lecteur de ces revues, mais leur assignait une place typiquement marginale.» Smolderen in CABOCHE, E. & LORENZ, D. *Op. cit.*, pp. 173-174.

²⁸ My translation of «n'apparaissent que dans les suppléments de Noël.» Smolderen in CABOCHE, E. & LORENZ, D. *Op. cit.*, p. 173.

²⁹ MANZANARES, J. *100 años: 1917-2017: El tebeo que dio nombre a los demás*. Barcelona, Diminuta Editorial, 2016, p. 21.

Méndez Álvarez actually ties in nicely with Smolderen's idea of graphic freedom automatically resulting in «the cute, the strange, and the atrocious».³⁰ In Méndez' case, the cute (elegant) was present in his comics and cartoons for adults while he reserved the strange and atrocious for children's publications. Eventually what Méndez did was honour tropes of «violence, humiliation, retribution, role reversal, incongruity, deceit, surprise»³¹ for a grotesque, *carnivalesque* effect. In the following I will show how this effect reached its climax in *TBO*.

The absolute apotheosis of his specific *carnivalesque* stands out in *TBO*'s annuals for which Méndez Álvarez drew the *profecías* (prophecies) and *apoteosis* (apotheoses). In these spreads, the *topos* of the ages of man³² represents the old year as an old man or *Chronos*, while the new year is a recently born baby. Méndez' baby, intriguingly, is not as cute, amiable or soft as we would imagine him to be, but rather a hellish baby as the one found in a spread from 1928 [FIG. 11]. We see a far from angelic, winged baby, tremendously greedy and not in the least frightened by the corpses he is standing on. The text confirms: the avid, open-mouthed baby takes possession of the joys that the old year wanted to deprive readers off (i.e. *TBO* marketing) but with a clear *memento mori* in the left corner. The excessively big baby of 1928 [FIG. 12] is abandoned by the old year and cries disproportionately but maybe falsely for having to face the calamities that await him. These catastrophes are symbolised by the four seasons at the bottom of the spread [FIG. 12]. They incarnate the eternal nemeses of mankind from whom there is no escape and were already a theme in Méndez' *weather gags*.

Méndez' spreads evoke Outcault's *Yellow Kid* splash pages «porous when it came to continuity of storyline and to character development»³³ which allowed a more nuanced humour than the one found in comics with restrictive characters and neatly-sequenced storylines. The aforementioned lack of sequential narration reveals Méndez Álvarez' preference for synchronic descriptions which ensured that the reader got lost in the multitude of small narratives since «[t]he single image does not demand any particular "order" to its apprehension».³⁴ Hence, Méndez drew «little utopias of disorder» which had implications on the intensity of action and maximised the potential to be more transgressive. The disorder in the complex grotesque spread is overlooked

³⁰ SMOLDEREN, T. *Op. cit.*, p. 111.

³¹ KARASIK, P. *et al. How to Read Nancy: The Elements of Comics in Three Easy Panels*. Seattle, WA, Fantagraphics Books, 2017, p. 76.

³² Also present in *Little Nemo in Slumberland*.

³³ SOPER, K. «From Swarthy Ape to Sympathetic Everyman and Subversive Trickster: The Development of Irish Caricature in American Comic Strips between 1890 and 1920», in *Journal of American Studies*, n. 2 (2005), p. 274.

³⁴ BUKATMAN, S. *The Poetics of Slumberland: Animated Spirits and the Animating Spirit*. Berkeley, University of California Press, 2012, p. 9.



FIG. 11. TBO, Annual 1927.



FIG. 12. TBO, Annual 1928.

by one or more main character(s) who are separated from the scene formally, in a circular panel, as if reporting and laughing about the plethora below. The child and the old man become reference figures that introduce comics readers into their complex grotesque worlds. The complexity and chaos are highlighted by the simple lack of a true, visual centre³⁵ and the way this page is packed with material, which adds to his grotesqueness. A grotesqueness that was completely missing from the rest of TBO's pages. It suffices to compare Méndez' wizard boy in FIG. 13 with Tinez' *Profecía* of the *almanaque* of 1922 [FIG. 14], to reveal the utter uniqueness of Méndez' drawings. Méndez is closer to the ageless *Yellow Kid* than to the children drawn by his Spanish colleagues. Tinez' style brings a sanitized version of the wizard boy present in Méndez.

This peculiar effect of Méndez' work makes one wonder about the intended readership. Méndez seemed to be catering to both adults (using slapstick and socio-political comments) and children (giving the characters a lot of agency). «Prophecy» for the year 1922 [FIG. 13] is one example of this cross-writing in Méndez.³⁶ This spread

³⁵ *Idem*.

³⁶ The same kind of social and political spreads could be found, for example, in C. Kessler's comics for *The New York Herald* in the twenties: <https://chroniclingamerica.loc.gov/lccn/sn83030313/1920-01-02/ed-1/seq-3/>

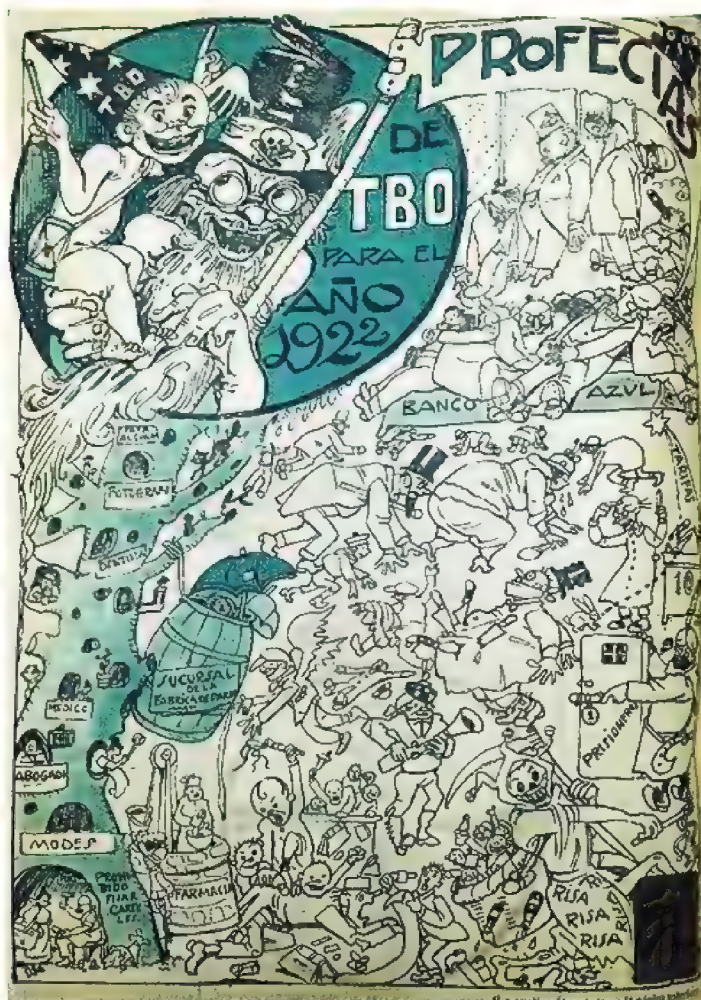


FIG 13. *TBO*, n.º 240 (1921), p. 8.



FIG. 14. *TBO*, Tinez, Annual 1921.

shows adults who hung themselves, a personification of death, a man who holds his cut-open-belly and children attacking an adult. Marvelling at this prophecy for 1922, the child would probably not have understood all the written and drawn allusions in the spread. On the one hand, children could have identified with the child characters in the agentic scenes attacked adults, or otherwise might have looked in awe at the horror present in the spread or finally might have been tempted to colour in the page, revelling in the parade of weird characters.³⁷ By contrast, the parents would have understood the allusions to accusation of the government, the failures of banks and the suicides. Thus, Lisa Yaszek's remarks on Outcault seem very applicable to Méndez Álvarez: «Audiences coming from various discursive formations may all laugh at the *Yellow Kid*, but the joke may be different for these various readers, depending on their sociohistorical positions.»³⁸

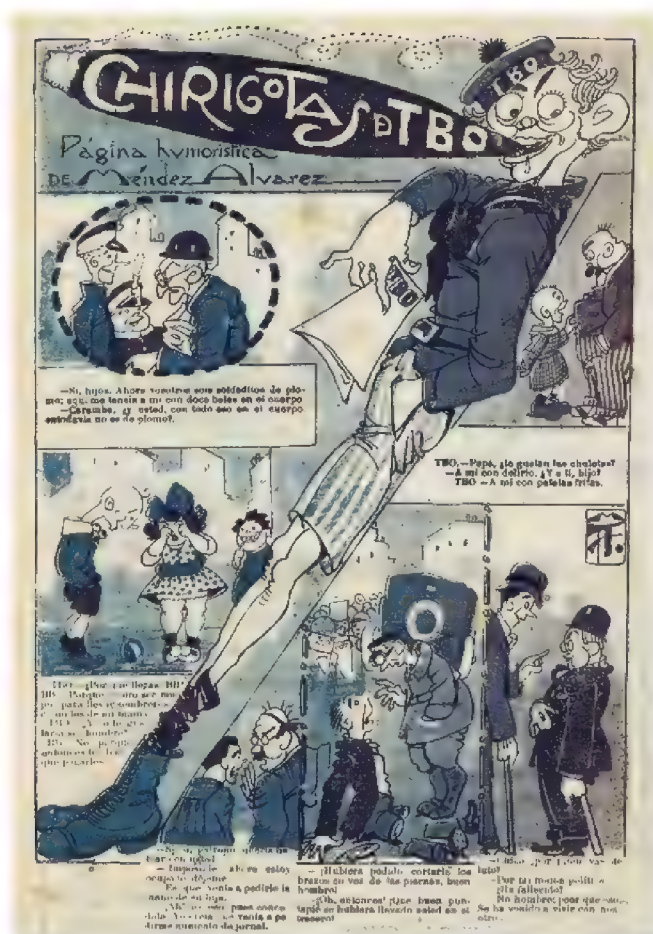


FIG. 15. *TBO*, n.° 202 (1921), p. 8.

³⁷ BARRERO, M. *Op. cit.*, p. 25.

³⁸ MEYER, C. «Serial Entertainment / Serial Pleasure: The Yellow Kid», in KELLETER, F. (ed.). *Media of Serial Narrative*, Columbus, The Ohio State University Press, 2017, p. 78.

Méndez' extreme style: resisting the cute³⁹

During the twenties, Méndez' spreads disappeared from *TBO*'s back cover and would only be used in the annuals. His covers thus moved from spreads or amalgamated jokes like the early *Chirigotas*⁴⁰ series towards more traditionally panelled comics. This meant he could no longer play the page as he had done before, e.g. in letting his grotesque TBO take over the entire page. FIG. 15 shows an arrogant bourgeois boy holding an extremely large cigar in his drooling mouth. His diagonal posture heightens the energy and defiance he emanates. Méndez was experimenting with ways to create panels without panels to separate the page in meaningful pieces.

The *mise-en-scène* in FIG. 15 is, furthermore, an important formal aspect that has an implication for the reader. As Lefèvre commented on some of the mischievous gags in *L'Illustration Européenne*:

the mischievous children turn toward the reader to look him or her squarely in the face in the extradiegetic space. This is even more relevant, because none of the other characters in the scene ever turn toward the reader. Mentally, they remain completely in the diegetic space; unlike the child, they seem not to be aware of the extradiegetic space occupied by the reader. At such a point, the gag comic becomes quite self-conscious, as it were. Unlike drama, the genre of comedy can more easily allow and incorporate such self-reflexivity, because the illusion of reality is of lesser importance in comedy than in a dramatic context. [...] The self-reflexivity enhances the artificial, contrived nature of a gag, enabling the reader/spectator to laugh without any qualms.⁴¹

Méndez' later works for *TBO* were no longer amalgamated jokes but evolved towards panelled sequences. The structural chaos thus had to be drawn in a different way. Still, the extreme ugliness and expressive vigour of his style prevailed.

It is as if the limitations of the gridded pattern demanded Méndez to seek out the same chaotic fullness within the panels. Our first example of this evolution towards «filling the panels» is the aforementioned gag of the children torturing their father playing musical instruments they got for *Reyes* (Epiphany) which first appeared in *Madrid Cómic* n. 65 in December 1900. Méndez recycled the gag and added panels to the sequence in the 19th issue of *Hay que ver* some 23 years later [FIG. 16]. Already,

³⁹ This remark is the result of a fruitful discussion with my PhD colleague Dona Pursall.

⁴⁰ *Chirigota* means according to the *Real Academia Española*: «Conjunto que en carnaval canta canciones humorísticas.» A group of people who sing humorous songs during Carnival, it was a humorous section in *Monos*, and Méndez used the name also in *TBO* but to introduce his *carnavalesque* version of *TBO*'s mascot.

⁴¹ LEFÈVRE, P. «Of Savages and Wild Children: Contrasting Representations of Foreign Cultures and Disobedient White Children During the *Belle Époque*», in WESSELING, E. (ed.). *The Child Savage, 1890-2010: From Comics to Games*. Burlington, Ashgate, 2016, p. 63.



FIG. 16. *Hay que ver*, n.º 19 (1924), p. 1.



FIG. 17. *TBO*, n.º 553 (1928), p. 8.

we grasp a lot more energy: motion and noise lines abound. The novelty of Méndez' dynamism is stressed by Martín:

Méndez Álvarez introduced important novelties to the comic. He creates new grotesque gestures, contorted bodies due to the character's agitation, the action is shown in a series of dynamic moments of jumping, falling, pursuing while the final panels normally focus on ridiculed and frustrated protagonists at the end.⁴²

Almost exactly the same panels and narrative sequence are recycled again, in 1928, four years later. The version in *TBO* [FIG. 17] depicts more grotesque, *carnavalesque* bodies, gaping mouths, etc. The contrast with the cleaner, thinner-lined contours of the characters in *Hay que ver* stands out.

The comparison of «A visit to a ringmaster»⁴³ of 1924 in *Hay que ver* and in 1928 in *TBO* shows a similar contrast. The child portrayed is a *malabarista*, a juggler. Yet again, the lines of the drawings for *TBO* are thicker and more pronounced and the characters seem considerably larger. The panels are fuller and have less negative space.

⁴² MARTÍN, A. *Historia del comic español*. Barcelona, Gustavo Gili, 1978, pp. 41–42.

⁴³ My translation of the Spanish title «Una visita a un empresario de circo».

FIG. 18. *Hay que ver*, n.º 18 (1924).FIG. 19. *TBO*, n.º 556 (1928), p. 8

There are additional motion lines but also extra objects: such as the chain watch in the penultimate panel which seems to be floating in the air, or the exotic element of the elephant who pops in in the ultimate panel. Méndez wants to catch the action in the moment that provokes the most grotesque visual effect. Panel 8 [FIG. 19] is completely different from the 1924 original and the sense of fullness is notably stronger: the man's hand is up in the air and the boy's contorted body fills the panel more than in the version from 1924. Apart from those stylistic differences, the captions tell an altered story. In the 1928 version of *TBO* the text runs under the panels without being related to the panels individually, this creates greater chaos. Furthermore, the ending is a lot more spelled out in *TBO*'s version, which I argue to have a ridiculing effect.

In addition to chaos and fullness within and without the panels, Méndez sought to play with form in the following mischief comics. FIG. 20 with its panels and heavy captions, seems to be a traditional comic: an adult chastises the child in the last panel because he has bitten his nose. The moral of the story is revealed in the last panel: the boy is spanked for his mischief, completely in line with traditional comics. Still, the transgressive power of the strip lies in the heading. When we look at the «portraits» around the title, we see how «the terrible child *TBO*» uses his infantile innocence (or better, feigned repentance) eyeballing the adult who returns his smirk with evident fear and a

bloody nose. The terrible one seems to have conquered after all, and thus carnival role reversal solicits the reader's laughter. More importantly, Méndez turned the sequential narration upside down so that the reader can look back to the header and find a contradictory element, closing the reading circle. To a certain degree this is reminiscent of how Méndez instigated the reader to non-sequential reading in his splash pages.

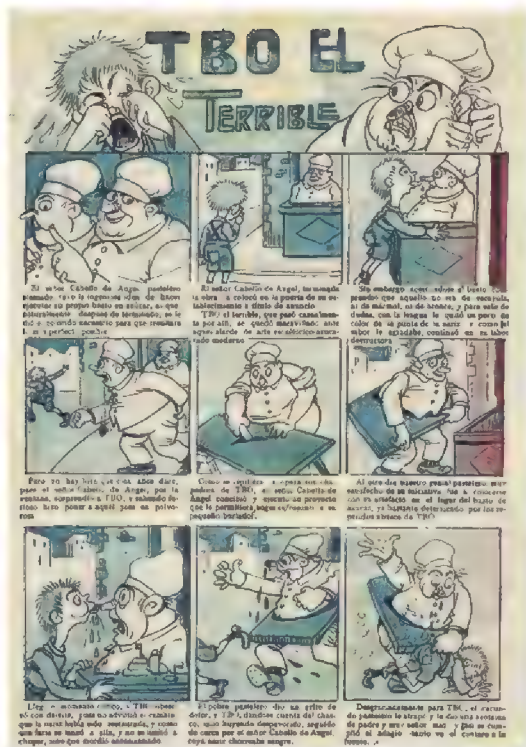


FIG. 20. TBO, n.º 152 (1920), p. 8.



FIG. 21. TBO, n.º 560 (1928), p. 8.

In FIG. 21, Méndez Álvarez mocks bourgeois values through the story of a father and a son. The father brags about his antecedents, lecturing about their historic victories and prizes, telling his son it is impossible for him not to have won an award at school, exclaiming «Prizes can only be the result of hard work». The son reveals the idleness of this remark, demonstrating how this general assumption fails in some cases, since apparently they also «give prizes to piglets» indicating a pig with a price tag in a butcher shop. Once again, we are dealing with an agentic, subversive child that overrules adult thinking and ridicules his father. Furthermore, this boy transgresses not only mentally but also physically: he can hardly be called a child for he is bald and has the inclined posture of an old man. The child physically resembles the 'old' child we saw in the above spreads on *Chirigotas de TBO* [FIG. 15]. More importantly though, Méndez aspires to create the same chaotic fullness by adding word balloons to fill the negative space in the panels. He has moved one step further in his exploration of the comic as a medium.

TBO's preliminary phase

In the previous paragraphs, I have traced the evolution of the comics by Méndez Álvarez in *TBO* (1917-1930). In the following I want to argue Méndez Álvarez, with his *carnavalesque* style and unique peculiar humour reflects the «vague zone between humoristic magazine and children's periodical» *TBO* found itself in, in its preliminary phase.⁴⁴ *TBO* was a commercial, non-ideological, light entertainment product launched by a profit-seeking publisher. During the twenties, the festive magazine sought illustrators to draw humorous comics for children. These illustrators (Donaz, Urda, Tinez, Opisso, Méndez Álvarez) all had their recognizable style, but worked indiscriminately «accepting any and every possibility to collaborate»⁴⁵ in adult, humorous and erotic press, as in children's publications. Notwithstanding their versatility, their graphic attractions lacked the «expressive effectiveness»⁴⁶ of Gaspar Méndez Álvarez'.⁴⁷ I have, in the above, shown how his full page spreads⁴⁸ and mischief comics relied heavily on the origins of the comic, namely satirical press and caricature. By the end of the twenties, however, the back cover was no longer filled with his grotesque scenery. Buigas replaced Méndez, around 1928, by Méndez by the French popular illustrators Louis Forton, Maurice Cuvillier and Aristide Perré.

Hypotheses of Méndez' disappearance

During the last ten years of his life, from March 1929 until 1939, Méndez no longer drew for *TBO*.⁴⁹ Unfortunately, there is no correspondence between Méndez and director Buigas to document his leaving. We can only postulate educated guesses on the matter. The end of his collaboration was probably more of a publisher's choice since he published very similar comics, which he had not managed to publish in *TBO* from 1928 until 1933 in the Valencian publications *KKO*⁵⁰ or in *El Chiquitín*.⁵¹ Apparently, some things were no longer accepted in *TBO*. The peculiar style that the above cited close readings reveal might have been a reason for the disappearance of

⁴⁴ MARTÍN, A. *Op. cit.*, p. 58.

⁴⁵ *Ibid.*, pp. 66–67.

⁴⁶ *Ibid.*, p. 62.

⁴⁷ And not *Modesto* as stated in CONDE MARTÍN, L. *Historia del humor gráfico en España*. Lleida, Editorial Milenio, 2002, pp. 184–197. and CUADRADO, J. *De la historieta y su uso, 1873–2000*. Madrid, Ediciones Sinsentido, 2000.

⁴⁸ Dionisio Platel found the first *amalgama* or full-page spread of his collection in n. 377 of *TBO*.

⁴⁹ BARRERO, M. *Op. cit.*, p. 26.

⁵⁰ Its appearance was anecdotal, only two comics by Méndez appeared in the magazine. https://www.tebeosfera.com/colecciones/kko_1932_guerri_perragorda-.html

⁵¹ I am referring, not to the earlier magazine by Bagaña but to the Barcelonese *El Chiquitín* by Marco (1925) in which over sixty comics by Méndez were published.

Méndez. This might reflect a progressive unacceptability of ironic styles in children's publications. Unsurprisingly, censorship had risen from the first pedagogic magazine *AED Infantil* (1916) y 1928. The infantilisation⁵² of the medium would urge Buigas «to free itself from the burden of those who [like Méndez] could bog down that clear-cut editorial philosophy», as Barrero suggests.⁵³ Buigas stuck to the traditional formula, resisting renovation of the medium.⁵⁴ Still, in 1928, he introduced a novelty by replacing Méndez with successful French illustrators. This was probably due to their established popularity in children's publication. Buigas knew the illustrated French press and reached an agreement with the brothers Offenstadt about using the French comics because they had no fixed characters and used captions below the panels,⁵⁵ and in came: Louis Forton, Aristide Perré, Th. Barn and Maurice Cuvillier.⁵⁶ Another plausible reason for discarding Méndez might be a lack of the «cute» or «ne-otenic»⁵⁷ graphic trait described by Smolderen as *the* graphic trait of the 20th century.

These hypotheses do not exclude a lack of interest on the part of the illustrator: Méndez might have just preferred to stop working for *TBO*, to turn to other (adult) magazines like *La Traca* and *La Chala* where his sharpened anticlerical and political critique was appreciated and considered to be more in place.⁵⁸

Conclusion

I have argued for the link between Méndez and the exploratory phase in *TBO*'s evolution. A phase in which great flexibility was given to interpret the medium and re-shape and model it at will.⁵⁹ Although Méndez' work for *TBO* constituted a subversive element within the otherwise conventional children's magazine, this article has revealed that it was in line with the preliminary phase that the children's magazine was in. The free rein given to Méndez' graphic style resulted naturally from his work for satirical magazines which was the fertile ground the medium was born from.

⁵² MARTÍN, A. *Op. cit.*, p. 105.

⁵³ My translation of «supo liberarse pronto del lastre de quienes podían enfangar aquella filosofía editorial diáfana» in BARRERO, M. *Op. cit.*, p. 8.

⁵⁴ MARTÍN, A. *Op. cit.*, p. 113.

⁵⁵ MANZANARES, J. *Op. cit.*, p. 18.

⁵⁶ MARTÍN, A. *Op. cit.*, pp. 93–95.

⁵⁷ My translation of «solutions graphiques les plus caractéristiques des comics du xx siècle le mignon» Smolderen in CABOCHE, E. & LORENZ, D. *Op. cit.*, p. 176.

⁵⁸ BARRERO, M. *Op. cit.*, pp. 31–32.

⁵⁹ My translation of «Les phases d'attraction sont typiquement des phases où la flexibilité interprétative du medium est poussée à son comble, parce qu'on y incite un nouveau groupe social (dont on ne sait encore rien) à réinterpréter le médium et à le remodeler à sa guise.» Smolderen in CABOCHE, E. & LORENZ, D. *Op. cit.*, p. 182.

TBO was still looking for a public and used different graphic traits, among which the *carnivalesque* to address this public.⁶⁰

Nevertheless, by 1928, the separation between the caricature cartoons and the comics in the children's magazine was evident. The humorous illustrator had very different goals and definitions of the medium from his editor, who was only preoccupied with immediate rentability.⁶¹ The medium was furthermore increasingly industrialised and consequently infantilised. Humour in *TBO* would evolve progressively to the «bland and familiar» type⁶² and was traditionally «based on ingenuity and inventiveness and on ridiculing everyday-life situations».⁶³ The fact Méndez disappeared by the end of the twenties from *TBO* showed that the children's magazine indeed had to be «superficial, easy, funny without being vulgar».⁶⁴

Acknowledgements

My sincere thanks to Dionisio Platel and Dona Pursall for their invaluable feedback on earlier drafts of this essay. Special thanks Dionisio Platel for allowing me generous access to his personal collection, and for his time collating the corpus for this article with me.

This article is part of the COMICS project funded by the European Research Council (ERC) under the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme (Grant agreement No. [758502]).

⁶⁰ *Ibid.*, p. 174.

⁶¹ My translation of «les dessinateurs humoristiques de la tradition sternienne, les éditeurs uniquement préoccupés de rentabilité immédiate et qui cherchent à identifier de nouveaux marchés [...] Chaque groupe définira la forme à sa manière, lui imprimera ses propres objectifs (jusque dans le contenu) et déterminera des trajectoires évolutives sensiblement différents.» *Ibid.*, pp. 180–181.

⁶² BARRERO, M. *Op. cit.*, p. 63.

⁶³ *Ibid.*, p. 64.

⁶⁴ These were the opening intentions of the publisher as reported in MERINO, A. *Diez ensayos para pensar el cómic*. León, Eolas Ediciones, 2017, pp. 36–37.

BIBLIOGRAPHY

BAKHTIN, M. M. *Rabelais and His World*. Bloomington, Indiana University Press, 1984.

BARRERO, M. (coord.). *Yo quiero un tebeo: homenaje a una publicación centenaria: 1917-2017*. Barcelona, ACT Ediciones & Diminuta Editorial, 2017

BUKATMAN, S. *The Poetics of Slumberland: Animated Spirits and the Animating Spirit*. Berkeley, University of California Press, 2012.

CABOCHE, E. & LORENZ, D. (dir.). *La bande dessinée à la croisée des médias*, Tours, Presses Universitaire François-Rabelais, 2019.

CONDE MARTÍN, L. *Historia del humor gráfico en España*. Lleida, Editorial Milenio, 2002.

CUADRADO, J. *De la historieta y su uso, 1873-2000*. Madrid, Ediciones Sinsentido, 2000.

EDWARDS, J. D. & GRAULUND, R. *Grotesque*. London, Routledge, 2013.

FERNÁNDEZ SARASOLA, I. *El pueblo contra los cómics: historia de las campañas anticómic (de Norteamérica a Europa)*. Sevilla, ACyT Ediciones, 2019.

FEUERHAHN, N. *Le comique et l'enfance*. Paris, Presses Universitaires de France, 1993.

KARASIK, P. et al. *How to Read Nancy: The Elements of Comics in Three Easy Panels*. Seattle, WA, Fantagraphics Books, 2017.

LEFÈVRE, P. «Of Savages and Wild Children: Contrasting Representations of Foreign Cultures and Disobedient White Children During the *Belle Époque*», in WESSELING, E. (ed.). *The Child Savage, 1890-2010: From Comics to Games*. Burlington, Ashgate, 2016, pp. 55-70.

MANZANARES, J. *100 años: 1917-2017: El tebeo que dio nombre a los demás*. Barcelona, Diminuta Editorial, 2016.

MARTÍN, A. *Historia del comic español*. Barcelona, Gustavo Gili, 1978.

MERINO, A. *Diez ensayos para pensar el cómic*. León, Eolas Ediciones, 2017.

MEYER, C. «Serial Entertainment / Serial Pleasure: The Yellow Kid», in KELLETTER, F. (ed.). *Media of Serial Narrative*, Columbus, The Ohio State University Press, 2017.

SAÍZ, M. D. & SEONE, M. C. *Historia del periodismo en España*. Madrid, Alianza Universidad, 1983.

SMOLDEREN, T. *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay*. Mississippi, University Press of Mississippi, 2014.

—*Naissances de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*. Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2009.

SOPER, K. «From Swarthy Ape to Sympathetic Everyman and Subversive Trickster: The Development of Irish Caricature in American Comic Strips between 1890 and 1920», in *Journal of American Studies*, n. 2 (2005), pp. 257-296.

SUTLIFF SANDERS, J. «Chaperoning Words: Meaning-Making in Comics and Picture Books», in *Children's Literature*, n. 1 (2013), pp. 57-90.

VERSIÓN EN CASTELLANO

Introducción

Le propongo un pequeño juego. Aquí tiene tres versiones del mismo gag del historietista Gaspar Méndez Álvarez. He eliminado los pies de foto que revelan la publicación y las fechas, para ver si sabe adivinar¹ cuándo se publicaron y cuáles estaban dirigidos a niños y cuáles a adultos.



FIG. 1.



FIG. 2.



FIG. 3.

Sin duda se preguntará qué versión fue la primera y por qué habría un público diferente si lo que cuentan las tres historietas es la misma situación cómica. La FIG.1 es una tira muda de tres pequeñas viñetas verticales, que claramente no cubre toda la plana porque si le mostrara la página completa, podría observar que las viñetas están rodeadas de

¹ El tono lúdico de esta introducción está inspirado por la maravillosa introducción de Joe Sutliff Sanders en SUTLIFF SANDERS, J. «Chaperoning Words: Meaning-Making in Comics and Picture Books», en *Children's Literature*, n.º 1 (2013), pp. 57–90.

texto sin ninguna relación con las mismas. En la primera viñeta, vemos a un padre de familia leyendo tranquilamente un periódico y a sus tres hijos jugando a hacer música. Los dos niños tocan el tambor mientras que la niña fricciona una zambomba. En la segunda viñeta, los niños siguen a su padre por la casa, el fondo cambia y una quinta figura, la madre, entra llevando las viandas en una bandeja cubierta por un cloche para mantenerla caliente. Lo que podría haber sido una agradable comida familiar se convierte, en la tercera viñeta, en un caos cuando el padre, hartado del ruido, da una patada al trasero del niño mayor, produciéndose así una pequeña hecatombe doméstica. Mire ahora las otras dos versiones, en la segunda y la tercera figura, en las que la historia cubre toda una página de la publicación y viene con cartuchos de texto. La historia está algo alterada con respecto a la versión anterior: el padre patear a su hijo con mucha más saña y como consecuencia salen todos catapultados por la ventana. No se ve a la madre, pero sí vemos a un hombre de clase obrera. Los instrumentos de los niños han cambiado: los dos tambores y la zambomba se convierten en un tambor, una pandereta y una trompeta. El trío también tiene la constitución alterada, niño – niña – niño, y el rango de tamaño y edad es más acentuado. La tercera figura, con respecto a la segunda, añade una viñeta más y las enmarca, y, en general, es la que contiene más detalles, está densamente ilustrada, el estilo es mucho más suelto y las líneas cinéticas están más marcadas.

Acierta si ha relacionado la primera figura con *Madrid Cómic*, una revista de principios del siglo xx (1880-1923) destinada a un público adulto, mientras que las otras dos provienen de revistas de cómic infantil de los años veinte: *Hay que ver* n.º 19 de 1924 y *TBO* n.º 553 de 1928. Curiosamente, *Hay que ver* colocó la historieta de Méndez en la portada, mientras que *TBO* la puso en la contraportada de la revista. Sin duda, usted se estará preguntando sobre las diferencias estilísticas y la posterior evolución de la carrera del ilustrador. Como señalan estas tres «autocopias», el historietista desarrolló y cambió su estilo decantándose por el feísmo y una caótica y compleja plenitud que se hizo más notoria en *TBO*.

Este artículo pretende seguir esta evolución en la carrera de Méndez Álvarez, entendiendo sus orígenes, vinculándola a las diferentes revistas para las que trabajó, caracterizando la especificidad de su trabajo para *TBO* y, finalmente, apuntando las hipotéticas causas de su desaparición de esta fundamental revista barcelonesa.

Méndez Álvarez: el salto de la prensa adulta a la infantil

Gaspar Anselmo Méndez Álvarez nació en Granada y fue bautizado el 25 de mayo de 1875. Cuando su familia se trasladó a Soria en 1894, Gaspar, de 19 años (que ya había trabajado como caricaturista para *Fígaro Ilustrado* y *Oro y Azul*),²

² BARRERO, M. (coord.). *Yo quiero un tebeo: homenaje a una publicación centenaria: 1917-2017*. Barcelona, ACT Ediciones Diminuta, 2017, p. 18.

ilustró un cuento escrito por su hermano Miguel, en la conocida revista madrileña *Blanco y Negro*, titulado «Un cólico de faroles». Como muchos artistas gráficos, Méndez comenzó a repartir «sus trabajos en frentes variados: revistas satíricas, culturales, políticas, sicalípticas, infantiles y juveniles».³ En 1898, cuando Gaspar se trasladó a Madrid, dibujaba con un estilo elegante y modernista para *Madrid Cómico*, dirigida a un público adulto.⁴ En este período surgió la primera versión del análisis del encabezamiento de este artículo. La tira de travesuras para el n.º 65 de *Madrid Cómico* (29 de diciembre de 1900), titulada «Delicias de la semana» [FIG. 1], muestra la típica lucha de un tranquilo padre que intenta leer el periódico, frente a los decibelios creados por sus hijos en una deliberada tabarra musical. En especial, la tercera viñeta, en la que el padre se enfurece inevitablemente, anuncia el caos y la violencia característicos de Méndez. Este tipo de atracción gráfica, una historieta de travesuras desordenadas, conforma las raíces de las que evolucionará el humor sarcástico y atrevido de Méndez para publicaciones infantiles como *TBO*.

La colaboración de Méndez con *Madrid Cómico* fue también terreno fértil para otra atracción gráfica que trasladaría de la prensa de adultos a la de niños: me refiero a los *spreads*, que en castellano voy a denominar «amalgama cómica».⁵ Eran atracciones gráficas muy apreciadas por los ilustradores de cómics humorísticos,⁶ que me interesan tanto como a Smolderen, en quien me he basado para estudiar formalmente estas *compositions grouillantes*. Más interesante aún es que su apariencia evolucionó en *TBO*. Hacia el final de los años veinte, estas amalgamas desaparecían de la revista de historietas para ser relegadas a los almanaques. La historia de las composiciones gráficas⁷ se remonta a finales del siglo XIX. Aparecieron por primera vez en la prensa gráfica satírica para adultos, de la cual Barcelona y Valencia tenían, en particular, una vibrante tradición.⁸ Pero este tipo de chistes arremolinados también surgieron en revistas de Madrid, como por ejemplo en el cuadragésimo número de *Madrid Cómico*. El 7 de julio de 1900, Méndez dibujó el siguiente chiste amalgamado.⁹ Aunque Méndez todavía no usaba su típica firma orientalista, se observa una preferencia general por

³ *Ibid.*, p. 122.

⁴ *Ibid.*, p. 20.

⁵ O sea, una página completa rellena de gags de un tema único.

⁶ Mi traducción de «L'un des traits qui m'a toujours intrigue est celui des compositions grouillantes chères aux dessinateurs de cette veine [festive]». Smolderen en CABOCHE, E. y LORENZ, D. (dir.). *La bande dessinée à la croisée des médias*. Tours, Presses Universitaire François-Rabelais, 2019, p. 174.

⁷ Dionisio Platel halló ejemplos tan antiguos como uno en 1892, en la revista *Barcelona Cómica*, realizado por Melitón González (seudónimo de Pablo Parellada).

⁸ BARRERO, M. *Op. cit.*, p. 122.

⁹ La FIG. 4 es la primera de estas amalgamas humorísticas por Méndez que Dionisio Platel encontró en su colección particular.

los cuerpos exageradamente desproporcionados y el caos. Son las figuras esquemáticas las que destacan, no solo por su tamaño, sino también por la absoluta falta de fondo y la carencia de sombra. La plancha está densamente ilustrada y juega con el fuerte contraste entre el blanco y el negro de las figuras que literalmente pululan por toda la página.

Hacia un estilo grotesco



FIG. 4. *Madrid Cómic*, n.º 40
(7 de julio de 1900).



FIG. 5. *TBO*, n.º 269 (1922), p. 8.

La amalgama a la que hago referencia se burla de la gente sudorosa tratando de refrescarse o mitigar el calor del verano. Al igual que el gag del inicio del artículo, Méndez recicló el «chiste del calor» de *Madrid Cómic* muchas veces, de la misma forma que el «chiste sobre el tiempo» en revistas de historietas infantiles y almanques. Lo que me interesa mostrar, utilizando algunos ejemplos concretos de *TBO* en las FIG. 5 y 6, es la evolución gradual hacia páginas más repletas, con personajes más grandes y más toscamente bosquejados. Sostengo que la obra de Méndez evoluciona hacia lo carnavalesco, y más específicamente representa la interpretación de Bakhtin de lo corporal y la bajeza. Hecho que no debería de sorprender en un momento en que el medio historietístico aún se está desarrollando, ya que Smolderen identifica con precisión los rasgos carnavalescos para relacionarlos con esa etapa de la evolución

del medio, manipulando una nueva identidad.¹⁰ Al reelaborar los gags de la prensa para adultos, Méndez estaba entregando su idea de lo que podrían ser las historietas infantiles.



FIG. 6. TBO, n.º 247 (1922), p. 8.

Dentro de las extensiones carnalescas de Méndez (a veces literalmente, véase FIG. 6.) domina el estilo grotesco y feo. Podría decirse que esto es un reflejo de la libertad que se le dio a Méndez para crear sus atracciones gráficas. Porque dos de los «tres rasgos gráficos fundamentales [que] parecen resurgir automáticamente cuando se da rienda suelta a la producción de atracciones gráficas» mencionados por Smolderen se destacan en Méndez Álvarez: «[no] lo lindo, [sino] lo extraño y lo atroz».¹¹

El historietista exagera el sudor, la falta de decoro en general, la obesidad o la delgadez. Sus personajes y sus cuerpos carnalescos se desvían de la norma para disgustar

¹⁰ Mi traducción de «certains traits typiquement carnavalesques (et généralement rejetés par l'institution) pour se bricoler une identité culturelle». Smolderen en CABOCHÉ, E. y LORENZ, D. *Op. cit.*, p. 174.

¹¹ Mi traducción de «three fundamental graphic traits seem to resurface automatically when free rein is given to the production of graphic attractions: the cute, the strange, and the atrocious». SMOLDEREN, T. *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay*. Mississippi, University Press of Mississippi, 2014, p. 111.

e intrigar al lector. La parte inferior izquierda de la amalgama dedicada al carnaval en la FIG. 6 muestra un bebé enorme que lleva una jaula de pájaro¹² y una mujer con un pecho sumamente exagerado. Las máscaras son malvadas y extrañas. Los adultos son retratados como seres irrefrenables y personifican los vicios de «exceso imprudente, prodigalidad, indulgencia, falta de moderación, violación del orden y el espacio, transgresión de los límites». ¹³ Estas representaciones crean un sentido de transgresión, que de otro modo está ausente en las páginas de *TBO*, típico de la tradición carnalesca que a su vez ofrece tanto a los personajes infantiles como a los lectores la oportunidad de disfrutar de esta transgresión y ser indulgente con la burla de los adultos.

La temática de las bromas meteorológicas es, por tanto, otra variación de lo transgresor en Méndez, quien dibujó imágenes grotescas cuya «lógica artística [...] ignora la superficie cerrada, lisa e impenetrable del cuerpo y solo conserva sus excrecencias (brotes, capullos) y orificios, solo lo que lleva más allá del espacio limitado del cuerpo o a las profundidades del mismo». ¹⁴ El sudor, siendo una situación arquetípica en la influyente obra *El discurso del cómic* de Román Gubern y Luis Gasca (1988), alcanzó su clímax en *TBO*. Los personajes de Méndez transpiran mucho debido al terrible calor y sufren una sed imparable, como también problemas digestivos. En la esquina inferior izquierda de la amalgama de la FIG. 5, vemos una cola agónica de adultos que sostienen sus estómagos con dolor ante un inodoro ocupado (n.º 100), mientras que otros rezan para que llueva o no haya escasez en la parte inferior derecha de la página. Los lectores de hoy aborrecerían este tipo de humor vulgar, pero en medio de la sublevación social y la pobreza este humor debió haber tenido un efecto catártico.

En el universo de plagas de Méndez el clima es, por consiguiente, hiperbólico: o bien hace mucho calor, o bien hace mucho frío, o bien llueve a cántaros. Desde los <<abusos acuáticos>> en verano en la FIG. 7, hasta el ejemplo en «Abril de las lluvias mil» de la FIG. 8, Méndez juega con el típico y tópico gag de «*l'arroseur arrosé*», pero también presenta al lector un niño maltratado, metido entre dos paraguas y otro que casi se ahoga.

Méndez Álvarez intensifica claramente los chistes populares aprovechando el efecto de enjambre en las amalgamas. Mientras se dirige a los lectores infantiles y a los adultos porque ambos se entregan a la violencia agónica —los niños engañan a los adultos, los adultos agarran a los niños por la oreja o les dan nalgadas—, él vigoriza la bofetada visual del gag con su grotesco dibujo. Además, el impacto de una página

¹² Esta representación se podría inspirar en el adulto disfrazado de bebé gigante de las medievales «*fêtes des Fous*» mencionado por FEUERHAHN, N. *Le comique et l'enfance*. Paris, Presses Universitaires de France, 1993, pp. 21–23.

¹³ Mi traducción de «of reckless excess, prodigality, indulgence, lack of restraint, violation of order and space, transgression of boundary». EDWARDS, J. D. y GRAULUND, R. *Grotesque*. London, Routledge, 2013, p. 81.

¹⁴ BAKHTIN, M. M. *Rabelais and His World*. Bloomington, Indiana University Press, 1984, pp. 317–318.



FIG. 7. TBO, n.º 322 (1923), p. 8.



FIG. 8. TBO, n.º 257 (1922), p. 8.

llena de chistes es más exuberante de lo que sería en una secuencia de viñetas. La falta de centro amplía el efecto cómico en el lector, que se ve impulsado no hacia el hilarante estallido de la historia,¹⁵ sino que le hace perderse en un caos no secuencial sin principio ni fin. Curiosamente, recientes investigaciones sobre libros ilustrados han demostrado que los niños son mucho mejores que los adultos para percibir los detalles.¹⁶ Por lo tanto, es la naturaleza sincrónica de estas páginas lo que constituye el éxito de este tipo de atracción gráfica. Sin embargo, con el empleo de las amalgamas Méndez se hizo eco de una tradición en la prensa (satírica) para adultos, pero que desaparecería gradualmente de las revistas de historietas, y en este caso de las contraportadas de *TBO*. Las amalgamas fueron relegadas a los almanaques para luego desaparecer por completo a favor de las historietas de viñetas secuenciales.

En 1903 Méndez se trasladó a Tarragona comenzando a trabajar como funcionario del Ministerio de Obras Públicas, lo que le permitió vivir en la elegante Rambla de San Juan de Tarragona. En 1904 empezó a trabajar para *Monos* (1904-1908)¹⁷

¹⁵ SMOLDEREN, T. *Op. cit.*, p. 45.

¹⁶ Joe Sutliff Sanders se refiere a Arizpe y Styles, pero también a Nikolajeva en SUTLIFF SANDERS, J. *Op. cit.*, pp. 79-80.

¹⁷ «En 1904 se publica *Monos*, con dibujos, caricaturas, pasatiempos, concursos, jeroglíficos, chistes, curiosidades y novelas, entre ellas *Las travesuras de Bebé*, primera novela gráfica que se publica en

donde colaboró (desde el 13 de enero de 1906)¹⁸ con Vicente Tur, Mariano Arveras y Santana Bonilla entre otros. La revista no era todavía un tebeo, contenía sobre todo ilustraciones y gags dibujados, junto con muchos textos cómicos, pero introdujo sus propias versiones de *Buster Brown*, *Foxy Grandpa* y *Las travesuras de Bebé*¹⁹ de 1905, y copió los *Upside Downs*²⁰ de Gustave Verbeek, que probablemente introdujo a Méndez en estas atracciones gráficas americanas y en el tropo del niño travieso protagonista. Por lo tanto, su cabecera para *Monos*²¹ [FIG. 9] ejemplifica el estilo carnavalesco de Méndez y el tropo del niño travieso, como se ha mencionado anteriormente. Plasma a unos pequeños escolares que no obedecen a su maestro; este, iracundo, blande una campana y un flagelo, elemento disciplinar, porque están riendo a carcajadas leyendo la revista *Monos*: el niño de la derecha lleva puestas en la cabeza unas orejas de asno, castigo habitual para señalar y ridiculizar dentro del aula al más estúpido. Todos los chicos están atrapados en su lectura de historietas, lo que podría predecir las reacciones negativas hacia estas, como la advertencia de Graciano Martínez del 1924: «Es sencillamente enorme el daño que hacen a los niños [...] revistuchas infantiles como K.D.T., Ki-Ki [sic], T.B.O... [...] Sus llamativos grabados, explicando gráficamente picardihuelas y fechorías, les tienen, por horas y horas, sorbidos los sesos...».²²

El dibujo de la portada del n.º 80 de *Monos*, bastante típico para 1906, refleja el carnaval de Méndez. La escena familiar representada en «baños caseros» retrata a un chico desproporcionado con una enorme cabeza y cuello alargado, que babea al ver la inusual ducha que ha pergeñado su padre. La madre grotesca y fea, carente de femineidad, resalta su estilo exagerado. La misoginia, el tratamiento de la pobreza y el ingenio podrían haber hecho reír al lector probablemente masculino y de clase media. Sin embargo, en este ejemplo, todos los miembros de la familia están dibujados con más cuidado y delicadeza que en la cabecera, que es más audaz, menos refinada y presagia el estilo que Méndez desarrollará más tarde en *TBO*, como podemos ver en

España, la *Vida y aventuras de Robinsón Crusoe*, ilustrada por Méndez Álvarez, y *Un viaje al infierno*, aventuras de Fomecillo y Películez, de Karikato». En Saíz, M. D. y SEONE, M. C. *Historia del periodismo en España*. Madrid, Alianza Universidad, 1983, p. 196.

¹⁸ *Monos*, 13 de enero de 1906. Disponible en: <http://hemerotecadigital.bne.es/issue.vm?i-d=0003826418&search=&lang=es>

¹⁹ *Las travesuras de Bebé* eran, al principio, las originales de *Mischievous Willie* de Frank H. Ladendorff del *New York World* (<http://strippersguide.blogspot.com/2010/01/obscurity-of-day-mischievous-willie.html> y <https://www.lambiek.net/artists/l/lads.htm>). Más tarde, Felipe Márquez calcó e inventó otras versiones para continuar a publicar estas aventuras.

²⁰ *Monos*, 6 de enero de 1906. Disponible en: <http://hemerotecadigital.bne.es/issue.vm?i-d=0003826234&search=&lang=es>

²¹ *Monos* significa dibujo caricaturesco; *monigotero* era un sinónimo para ilustrador cómico.

²² Martínez se refiere probablemente a la revista *Ki-Ki-Ri-Ki*. FERNÁNDEZ SARASOLA, I. *El pueblo contra los cómics: historia de las campañas anticómic (de Norteamérica a Europa)*. Sevilla, ACyT Ediciones, 2019, p. 458.



FIG. 9. *Monos*, n.º 80 (19 de junio de 1906), p. 1.

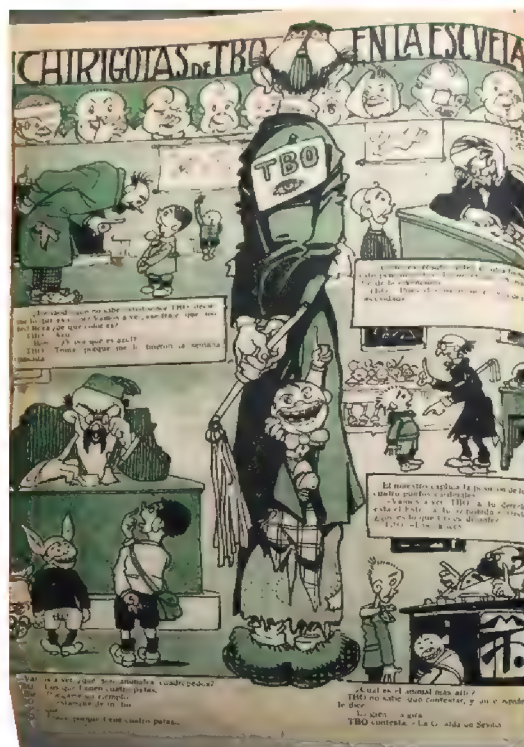


FIG.10. *TBO*, n.º 246 (1922), p. 8.

esta representación similar [FIG. 10] de maestros portadores de látigos y con bonetes o fez (originarios de Turquía, pero habituales en la época) en «Chirigotas de TBO», publicado en 1922. Esta contraportada aún carece de narración secuencial, ya que es un conjunto de chistes sobre el tema escolar.

Méndez en *TBO*: ¿para niños?

Cuando Méndez comenzó a trabajar para *TBO* el 18 de agosto de 1917,²³ a la edad de 42 años, había evolucionado en su carrera y estaba publicando en otras revistas, pero por primera vez trabajó para una publicación dirigida principalmente a los niños. El director, Joaquín Buigas, editaba también una revista para adultos: *KDT* (1912-1922), que decía ser «para chicos de 16 a 60 años», y en la que ya colaboraba Méndez —lógico es que el editor utilizara los mismos dibujantes en ambos periódicos—. Además de como dibujante de cómics, Méndez se ganaba la vida como funcionario. Este trabajo y la consiguiente seguridad de ingresos pueden explicar la libertad con la que se expresó en su obra gráfica para *TBO*. Una libertad de expresión que, por un lado, reflejaba la plenitud de la revista, saturando las páginas, «seguramente estimulado por

²³ Dionisio Platel en BARRERO, M. *Op. cit.*, p. 25.

Buigas y su *horror vacui*»,²⁴ pero que, por otro lado, lo situaba literalmente fuera de lo que la revista ofrecía. Para 1919, Méndez se hizo cargo de la contraportada.

Esta ubicación es significativa, ya que las atracciones gráficas fueron «sistemáticamente estacionadas en las zonas liminares»,²⁵ siendo el final de la revista o en los almanaques²⁶ las más atrayentes por su atractivo visual. Esto es exactamente lo que ocurrió con las amalgamas e historietas de Méndez, de las cuales 140 aparecieron en la contraportada desde el número 24 al 613 de *TBO*. Su trabajo carnavalesco destacó del resto de la revista por su peculiar estilo áspero y expresivo. La libertad de estilo que se le dio está ligada a la *phase foraine* de la revista, como escribe Jordi Manzanares: «un humor agresivo y hasta sangriento demuestra que *TBO* antes de la guerra no era tan inocente y dañino como después de la guerra, y podría sorprender a los que desconocen esta primera etapa de la publicación de *TBO*». ²⁷ La evaluación que hace Manzanares de Méndez Álvarez en realidad encaja muy bien con la idea de Smolderen de la libertad gráfica que automáticamente resulta de «lo lindo, lo extraño, y lo atroz». ²⁸ En el caso de Méndez, lo lindo (elegante) estaba presente en sus cómics y dibujos para adultos, mientras que reservaba lo extraño y atroz para las publicaciones infantiles. Finalmente, lo que Méndez hizo fue honrar los tropos de «violencia, humillación, retribución, inversión de roles, incongruencia, engaño, sorpresa»²⁹ por un efecto grotesco y carnavalesco. A continuación, demuestro cómo este efecto alcanzó su punto culminante en *TBO*.

La apoteosis absoluta de su carnaval específico destaca en los almanaques de *TBO* para los que Méndez Álvarez dibujó las «Profecías» y las «Apoteosis». En estas amalgamas, el *topos* de las edades del hombre³⁰ representa al año viejo como un anciano, un Cronos, mientras que el año nuevo es un bebé recién nacido. El bebé de Méndez, curiosamente, no es tan lindo, amigable o blando como lo imaginamos, sino un bebé infernal como el que se encuentra en una amalgama en el almanaque para 1928 [FIG. 11]. Vemos un bebé que, aunque alado, dista mucho de ser angelical, se le ve

²⁴ *Ibid.*, p. 64.

²⁵ Mi traducción de «étaient systématiquement “parquées” dans une zone liminaire [...] l’institution reconnaissait du bout des lèvres l’attraction que ce genre de contenu exerçait sur le lecteur de ces revues, mais leur assignait une place typiquement marginale». Smolderen en CABOCHE, E. y LORENZ, D. *Op. cit.*, pp. 173-174.

²⁶ Mi traducción de «n’apparaissent que dans les suppléments de Noël». Smolderen en CABOCHE, E. y LORENZ, D. *Op. cit.*, p. 173.

²⁷ MANZANARES, J. *100 años: 1917-2017. El tebeo que dio nombre a los demás*. Barcelona, Diminuta Editorial, 2016, p. 21.

²⁸ SMOLDEREN, T. *Op. cit.*, p. 111.

²⁹ KARASIK, P. et al. *How to Read Nancy: The Elements of Comics in Three Easy Panels*. Seattle, WA, Fantagraphics Books, 2017, p. 76.

³⁰ También presente en *Little Nemo in Slumberland*.

tremendamente codicioso y sin asustarse en lo más mínimo por los cadáveres que 1927 deja atrás. El texto confirma: «el bebé ávido y de boca abierta se apodera de las alegrías que el año pasado quería privar a los lectores» (es publicidad de TBO), pero con un claro *memento mori* en la esquina izquierda. El bebé excesivamente grande de 1928 [FIG.12] es abandonado por el Año Viejo y llora desproporcionadamente, pero tal vez falsamente, por tener que enfrentarse a las calamidades que le esperan. Estas catástrofes están simbolizadas icónicamente por las cuatro estaciones en la parte inferior de la página [FIG. 12]. Encarnan las eternas némesis de la humanidad de las que no hay escapatoria y ya eran un tema en los gags sobre el tiempo de Méndez.



FIG. 11. TBO, Almanaque para el 1927.



FIG. 12. TBO, Almanaque para el 1928.

Las amalgamas de Méndez evocan las páginas «porosas en cuanto a la continuidad del argumento y el desarrollo de los personajes»³¹ de *Yellow Kid* de Outcault, que permiten un humor más matizado que el que se encuentra en los cómics con personajes restrictivos e historias bien secuenciadas. La mencionada falta de narración secuencial revela la preferencia de Méndez Álvarez por las descripciones sincrónicas, lo que hizo que el lector se perdiera en la multitud de pequeñas narraciones, ya que «la imagen

³¹ Mi traducción de «porous when it came to continuity of storyline and to character development». SOPER, K. «From Swarthy Ape to Sympathetic Everyman and Subversive Trickster: The Development of Irish Caricature in American Comic Strips between 1890 and 1920», en *Journal of American Studies*, n.º 2 (2005), p. 274.

única no exige ningún “orden” particular para su aprehensión». ³² Así, Méndez dibujó «pequeñas utopías del desorden» que tenían implicaciones en la intensidad de la acción y maximizaban el potencial de ser más transgresor. El desorden en la compleja y grotesca difusión es pasado por alto por uno o más protagonistas que son separados de la escena formalmente, en una viñeta circular, como si informaran y se rieran de la plétora de abajo. El niño y el anciano se convierten en figuras de referencia que introducen a los lectores en sus complejos mundos grotescos. La complejidad y el caos se ponen de relieve por la simple falta de un verdadero centro visual ³³ y la forma en la que esta página está llena de contenido, lo que se suma a su descomedimiento. Una cualidad grotesca que faltaba por completo en el resto de las páginas de *TBO*. Basta comparar el niño mago de Méndez en la FIG. 13 con la «Profecía» de Tinez del almanaque para el 1922 [FIG. 14], para revelar la absoluta singularidad de los dibujos de Méndez: está más cerca del eterno *Yellow Kid* que de los niños dibujados por sus colegas españoles. El estilo de Tinez es como una versión «desinfectada», pulida del niño mago presente en Méndez.

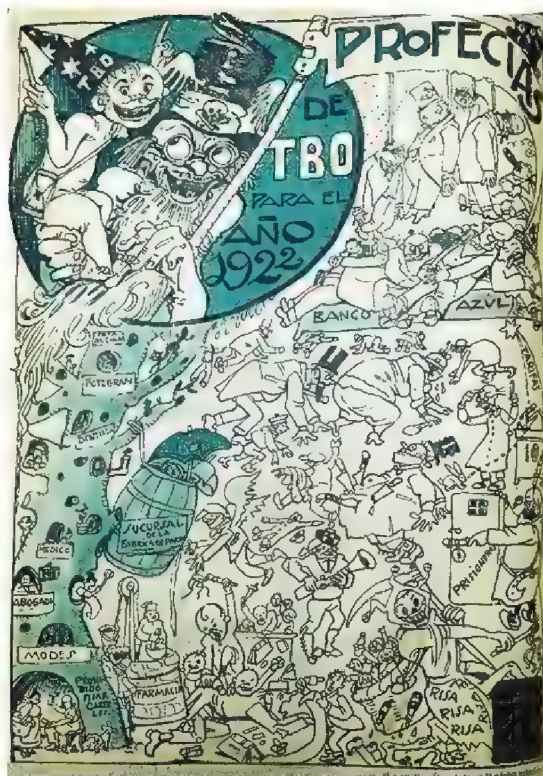


FIG 13. *TBO*, n.º 240 (1921), p. 8.

³² Mi traducción de «[t]he single image does not demand any particular “order” to its apprehension». BUKATMAN, S. *The Poetics of Slumberland: Animated Spirits and the Animating Spirit*. Berkeley, University of California Press, 2012, p. 9.

³³ *Idem*.



FIG. 14. TBO, Tinez, Almanaque 1921.

Este efecto peculiar de la obra de Méndez hace reflexionar sobre el público al que va dirigida. Méndez parecía atender tanto a adultos, usando bromas y comentarios sociopolíticos, como a niños, dando a los personajes mucha cuerda. La «Profecía» para el año 1922 [FIG. 13] es un ejemplo de estos dos niveles de lectura de Méndez.³⁴ La amalgama nos revela a unos adultos que se ahorcaron, una personificación de la muerte, un hombre que sostiene su barriga acuchillada y a unos niños azotando a un adulto. Maravillado por esta profecía para 1922, el niño probablemente no habría entendido todas las alusiones escritas y dibujadas en la página. Por un lado, los niños podrían identificarse con esos personajes infantiles gamberros dibujados en las escenas con violencia hacia los adultos, o podrían haber mirado con asombro el horror presente en la ilustración, o se sentirían tentados a colorear la página, deleitándose en el desfile de personajes extraños.³⁵ En cambio, los padres habrían entendido las alusiones a la acusación del gobierno, los fracasos de los bancos y los suicidios. Así, las observaciones de Lisa Yaszek sobre Outcault parecen muy aplicables a Méndez Álvarez: «El público de diversas formaciones discursivas puede reírse de *Yellow Kid*, pero el chiste puede ser diferente para estos diversos lectores, dependiendo de sus posiciones sociohistóricas».³⁶

³⁴ Es interesante comparar Méndez con la caricatura social y política estadounidense de, por ejemplo, C. Kessler para *The New York Herald* al inicio de los años veinte: <https://chroniclingamerica.loc.gov/lccn/sn83030313/1920-01-02/ed-1/seq-3/>

³⁵ BARRERO, M. *Op. cit.*, p. 25.

³⁶ Mi traducción de «Audiences coming from various discursive formations may all laugh at the *Yellow Kid*, but the joke may be different for these various readers, depending on their sociohistorical

El estilo extremo Méndez: resistiéndose a lo lindo³⁷

Durante los años veinte, las amalgamas de Méndez desaparecieron de la contraportada de *TBO* y solo se usaban en los almanaques. Sus contraportadas pasaron así de tener chistes amalgamados, como la primera serie de «Chirigotas»,³⁸ a las historietas más tradicionales. Esto significaba que ya no podía disponer de la página como lo había hecho antes, por ejemplo, dejando que su grotesco *TBO* se apoderara de toda ella. La FIG. 15 nos enseña a un arrogante muchacho burgués sosteniendo un cigarro extremadamente grande en su boca babeante. Su postura en diagonal, con el gran puro, forma una Z gigante, aumentando así la actitud desafiante y cargada de petulancia del niño TBO. Méndez estaba experimentando con formas y diseños no convencionales para separar la página creando viñetas sin uniformidad, y por lo tanto, páginas sumamente visuales.

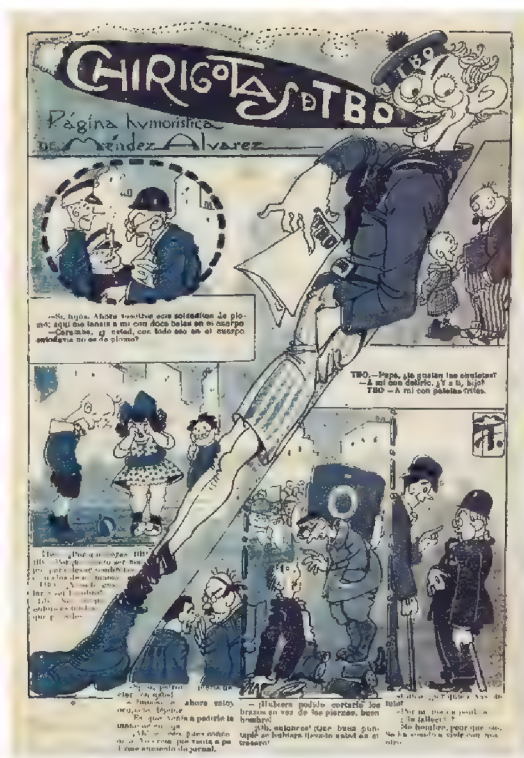


FIG. 15. *TBO*, n.º 202 (1921), p. 8.

positions». MEYER, C. «Serial Entertainment / Serial Pleasure: The Yellow Kid», en KELLETER, F. (ed.). *Media of Serial Narrative*, Columbus, The Ohio State University Press, 2017, p. 78.

³⁷ Esta observación es el resultado de una apasionante conversación con mi compañera de doctorado, Dona Pursall.

³⁸ *Chirigota* significa (según la Real Academia Española): «Conjunto que en carnaval canta canciones humorísticas». *Chirigota* era la sección humorística de *Monos*, y Méndez usó el nombre también en *TBO* para introducir su versión carnalesca del niño TBO.

La *mise-en-scène* de la FIG. 15 es, además, un importante aspecto formal que tiene una implicación para el lector. Como Lefèvre comentó sobre algunos de los *mischief gags* de *L'Illustration Européenne*:

los niños traviesos se vuelven hacia el lector para mirarlo directamente a la cara en el espacio extradiegético. Esto es aún más relevante, porque ninguno de los otros personajes de la escena se vuelve hacia el lector. Mentalmente, permanecen completamente en el espacio diégético; a diferencia del niño, parecen no darse cuenta del espacio extradiegético ocupado por el lector. En este punto, el cómic de humor se vuelve bastante consciente de sí mismo, por así decirlo. A diferencia del drama, el género de la comedia puede permitir incorporar más fácilmente tal autorreflexividad, porque la ilusión de la realidad es de menor importancia en la comedia que en un contexto dramático. [...] La autorreflexividad mejora la naturaleza artificial y artificiosa de un gag, permitiendo al lector/espectador reír sin ningún tipo de reparo.³⁹



FIG. 16. *Hay que ver*, n.º 19 (1924), p. 1.



FIG. 17. *TBO*, n.º 553 (1928), p. 8.

³⁹ Mi traducción de «the mischievous children turn toward the reader to look him or her squarely in the face in the extradiegetic space. This is even more relevant, because none of the other characters in the scene ever turn toward the reader. Mentally, they remain completely in the diegetic space; unlike the child, they seem not to be aware of the extradiegetic space occupied by the reader. At such a point, the gag comic becomes quite self-conscious, as it were. Unlike drama, the genre of comedy can more easily allow and incorporate such self-reflexivity, because the illusion of reality is of lesser importance in comedy than in a dramatic context. [...] The self-reflexivity enhances the artificial, contrived nature of a gag, enabling the reader/spectator to laugh without any qualms». En LEFÈVRE, P. «Of Savages and Wild Children: Contrasting Representations of Foreign Cultures and Disobedient White Children During the Belle Époque», en WESSELING, E. (ed.). *The Child Savage, 1890-2010: From Comics to Games*. Burlington, Ashgate, 2016, p. 63.

Las obras posteriores de Méndez para *TBO* ya no fueron chistes amalgamados, sino que evolucionaron hacia narraciones secuenciales con viñetas. Así, el caos estructural tuvo que ser dibujado de una manera diferente, y, sin embargo, el extremo feísmo y el vigor expresivo de su estilo prevalecieron.

Parece que las limitaciones del patrón de viñetas cuadrículadas exigían que Méndez buscara la misma plenitud caótica dentro de las mismas. El primer ejemplo de su evolución hacia esta abundancia es el ya mencionado gag de los niños torturando a su padre tocando los instrumentos musicales que les trajeron los Reyes Magos, que apareció por primera vez en *Madrid Cómic* n.º 65 en diciembre de 1900. Méndez recicló el argumento y añadió viñetas a la secuencia aparecida en el n.º 19 de *Hay que ver* unos veintitrés años después [FIG. 16]. Ya captamos mucha más energía: abundan las líneas de movimiento y las onomatopeyas musicales. La novedad del dinamismo de Méndez es subrayada por Antonio Martín:

Aporta importantes novedades a la historieta. Crea un nuevo gestuario más grotesco, los cuerpos se contorsionan a compás con la agitación que posee a los personajes, la acción se descompone en una serie de momentos dinámicos que se concretan en saltos, caídas y persecuciones, mientras que los desenlaces suelen centrarse en el ridículo y la frustración de los protagonistas.⁴⁰

Casi exactamente las mismas viñetas y la secuencia narrativa se reciclan de nuevo, en 1928, cuatro años después. La versión en *TBO* [FIG. 17] se muestra más grotesca: cuerpos obesos, bocas abiertas, etc. Destaca el contraste con los contornos más limpios y delgados de los personajes de *Hay que ver*.

Al comparar «Una visita a un empresario de circo» de 1924 en *Hay que ver* con la versión de 1928 en *TBO*, observamos un contraste similar. El niño protagonista es un malabarista. De nuevo, las líneas de los dibujos para *TBO* son más gruesas y pronunciadas, y los personajes parecen considerablemente más grandes. Las viñetas están más llenas y tienen menos espacio vacío. Hay líneas de movimiento adicionales, pero también objetos extra, como el reloj de cadena en la penúltima viñeta, que sale despedido por el susto, o el elemento exótico del elefante que aparece en la última. Méndez quiere atrapar la acción en el momento que provoque el efecto visual más grotesco. La octava viñeta [FIG. 19] es completamente diferente del original de 1924 y la sensación de plenitud es notablemente más amplia: la mano del hombre está en el aire y el cuerpo contorsionado del niño llena mucho más el cuadro que en la versión de 1924. Aparte de esas diferencias estilísticas, los textos al pie cuentan la historia alterada. En la versión de 1928 de *TBO* el texto corre bajo las viñetas sin estar relacionado con las viñetas individualmente, lo que crea un caos mayor. Asimismo, el final es mucho más explícito al obtener un efecto ridículo más significativo.

⁴⁰ MARTÍN, A. *Historia del comic español*. Barcelona, Gustavo Gili, 1978, pp. 41–42.



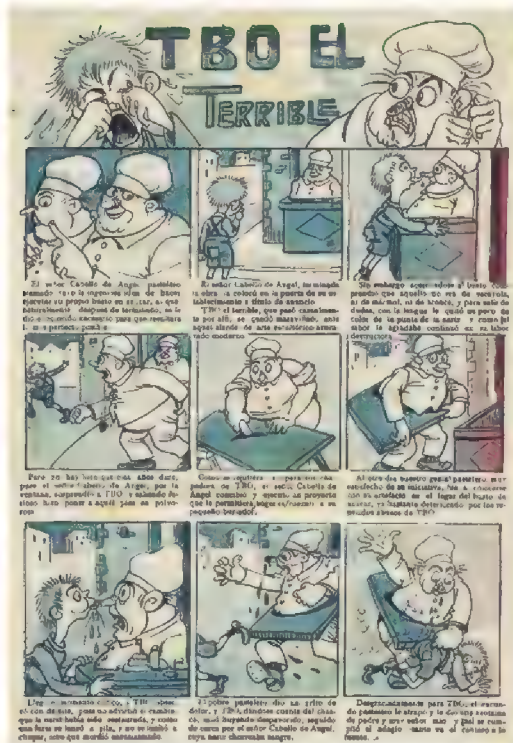
FIG. 18. *Hay que ver*, n.º 18 (1924).



FIG. 19. *TBO*, n.º 556 (1928), p. 8

Además del caos y la plenitud dentro y fuera, Méndez buscó jugar con la forma en las siguientes viñetas de travesuras. La FIG. 20, con sus pesados cartuchos de texto, parece ser una historieta tradicional: en la última viñeta un adulto castiga a un niño porque este le ha mordido la nariz. Así se revela la moraleja de la historia: el niño es azotado por sus travesuras, en completa consonancia con las historietas tradicionales. Sin embargo, el poder transgresor de la historia se encuentra en la cabecera. Cuando miramos los «retratos» alrededor del título, vemos cómo «TBO el terrible» utiliza su inocencia infantil —o, mejor dicho, su arrepentimiento fingido— mirando al adulto que le devuelve la sonrisa con un miedo evidente y la nariz sangrante. El terrible niño parece haber triunfado después de todo, y por lo tanto la inversión de los papeles en este carnaval suscita la risa del lector. Lo más importante es que Méndez jugó con la narración secuencial para que el lector mirara hacia atrás al encabezamiento y encontrara un elemento contradictorio, cerrando así el círculo de lectura. Hasta cierto punto esto recuerda cómo Méndez invitó al lector a una lectura no secuencial en sus *splash pages*.

En la FIG. 21, Méndez Álvarez se burla de los valores burgueses a través de la historia de un padre y un hijo. El padre presume de sus antecedentes jactándose de sus premios y victorias históricas, diciendo a su hijo que es imposible que no haya ganado un premio en la escuela y exclamando: «Los premios solo pueden ser el resultado del trabajo duro». El hijo revela la estupidez de esta observación al demostrar cómo esta

FIG. 20. *TBO*, n.º 152 (1920), p. 8.FIG. 21. *TBO*, n.º 560 (1928), p. 8.

suposición general fracasa en algunos casos, ya que aparentemente también «dan premios en el concurso agrícola», indicando un cerdo con una etiqueta de precio en el escaparate de una carnicería. Una vez más, estamos ante un niño subversivo y agresivo que supera el pensamiento adulto y ridiculiza a su padre. Además, este niño transgrede no solo mentalmente, sino también en la apariencia física: difícilmente se le puede llamar niño porque es calvo y tiene la postura inclinada de un anciano. El niño se parece así al niño «viejo» que vimos en los anteriores reportajes de «Chirigotas de TBO» [FIG. 15]. Pero lo más importante es que Méndez aspira a crear la misma plenitud caótica agregando globos de palabras para llenar el espacio vacío en las viñetas. Ha dado un paso más en su exploración del cómic como medio.

La fase inicial de *TBO*

En los párrafos anteriores he trazado la evolución de las historietas de Méndez Álvarez en *TBO* (1917-1930). A continuación, quiero argumentar que Méndez Álvarez, con su estilo carnavalesco y su peculiar humor único, refleja «una zona vaga entre la revista humorística y la revista infantil»⁴¹ en la que se encontraba *TBO* en su primera

⁴¹ *Ibid.*, p. 58.

etapa. *TBO* era un producto comercial, no ideológico, de entretenimiento ligero, lanzado por un editor con ánimo de lucro. Durante los años veinte, las revistas festivas buscaban ilustradores para dibujar historietas humorísticas para niños. Estos ilustradores —Donaz, Urda, Tinez, Opisso, Méndez Álvarez— tenían todos un estilo reconocible, pero trabajaban de forma indiscriminada «aceptando todas y cada una de las posibilidades de colaboración»⁴² en la prensa adulta, humorística y erótica, así como en las publicaciones infantiles. A pesar de su versatilidad, sus atractivos gráficos carecían de la «eficacia expresiva»⁴³ de Gaspar Méndez Álvarez. Anteriormente he argüido cómo sus amalgamas⁴⁴ y sus historietas de travesuras se apoyaron mucho en los orígenes del cómic, es decir, la prensa satírica y la caricatura. A finales de los años veinte, no obstante, las contraportadas dejaron de albergar los grotescos paisajes de Méndez Álvarez: Buigas lo sustituyó, alrededor de 1928, por los populares ilustradores franceses Louis Forton, Maurice Cuvillier y Aristide Perré.

Algunas hipótesis sobre la desaparición de Méndez

Durante los últimos diez años de su vida, desde marzo de 1929 hasta 1939, Méndez ya no dibujó para *TBO*.⁴⁵ Desgraciadamente, no hay correspondencia entre Méndez y el editor, Buigas, para documentar su partida; solo podemos postular elaboradas conjeturas sobre el asunto. El fin de su colaboración fue probablemente una elección del editor, ya que Méndez publicó en las revistas valencianas *KKO*,⁴⁶ o en *El Chiquitín*⁴⁷ cómics muy similares que no había logrado publicar en *TBO* desde 1928 hasta 1933. Aparentemente, ya no se podía publicar cualquier cosa en *TBO*. El peculiar estilo que revelan las citadas contraportadas podría haber sido una razón para la desaparición de Méndez, lo que reflejaría un progresivo rechazo de los estilos irónicos en las publicaciones para niños. No es de extrañar que la censura aumentara desde la primera revista pedagógica *AED Infantil* (1916) hasta 1928. La infantilización⁴⁸ del medio incitaba a Buigas a «liberarse del peso de aquellos que [como Méndez] podían empantanar esa clara filosofía editorial»,⁴⁹ como sugiere Manuel Barrero. Buigas se

⁴² *Ibid.*, pp. 66–67.

⁴³ *Ibid.*, p. 62.

⁴⁴ Dionisio Platel halló la primera *amalgama* en su colección particular en el n.º 377 de *TBO*.

⁴⁵ BARRERO, M. *Op. cit.*, p. 26.

⁴⁶ Fue anecdótico, solo aparecieron dos. (https://www.tebeosfera.com/colecciones/kko_1932_guerrero_perragorda-.html)

⁴⁷ Me refiero a *El Chiquitín* de Marco (1925) y no al anterior *Chiquitín* de Baguña, en esta revista aparecieron más de setenta historietas de Méndez.

⁴⁸ MARTÍN, A. *Op. cit.*, p. 105.

⁴⁹ BARRERO, M. *Op. cit.*, p. 8.

aferró a la fórmula tradicional, resistiendo a la renovación del medio;⁵⁰ sin embargo, en 1928 introdujo una novedad al sustituir a Méndez por exitosos ilustradores franceses. Esto se debió probablemente a la popularidad en aumento de su cabecera *TBO*. Buigas conocía la prensa ilustrada francesa y llegó a un acuerdo con los hermanos Offenstadt sobre el uso de cómics franceses de su editorial, ya que no tenían personajes fijos y utilizaban pies de texto debajo de las viñetas.⁵¹ Así entraron Louis Forton, Aristide Perré, Th. Barn y Maurice Cuvillier.⁵² Otra razón plausible para descartar a Méndez podría ser la falta del rasgo gráfico «lindo»⁵³ descrito por Smolderen como *el rasgo gráfico del siglo xx*.

Estas hipótesis no excluyen una falta de interés por parte del ilustrador: Méndez podría haber preferido simplemente dejar de trabajar para *TBO* y recurrir a otras revistas (para adultos) como *La Traca* y *La Chala*, donde su aguda crítica anticlerical y política fue considerada más apropiada y posiblemente más apreciada.⁵⁴

Conclusión

He defendido el vínculo entre Méndez y la fase exploratoria en la evolución de *TBO*. Una fase en la que se dio una gran flexibilidad para interpretar el medio y para (re) modelarlo a voluntad.⁵⁵ Aunque el trabajo de Méndez para *TBO* constituyó un elemento subversivo dentro de la revista infantil, donde todo lo demás era convencional, este artículo ha revelado que estuvo en línea con la fase inicial en la que se encontraba esta publicación. El libre albedrío, fundamental en el estilo gráfico de Méndez, resultó naturalmente de su trabajo para las revistas satíricas, que fueron el terreno fértil en el que nació el medio. *TBO* seguía buscando un público y utilizaba diferentes rasgos gráficos, entre ellos el carnavalesco, para dirigirse y conectar con ese público.⁵⁶

Sin embargo, para 1928 la diferenciación entre las publicaciones satíricas y los periódicos infantiles era evidente. Méndez, como ilustrador humorístico, tenía obje-

⁵⁰ MARTÍN, A. *Op. cit.*, p. 113.

⁵¹ MANZANARES, J. *Op. cit.*, p. 18.

⁵² MARTÍN, A. *Op. cit.*, pp. 93–95.

⁵³ Lindo, en el sentido de *mignon* o *neotenic*, es decir retener las características juveniles en edad adulta. Mi traducción de «solutions graphiques les plus caractéristiques des comics du xx siècle le mignon». Smolderen en CABOCHE, E. y LORENZ, D. *Op. cit.*, p. 176.

⁵⁴ BARRERO, M. *Op. cit.*, pp. 31–32.

⁵⁵ Mi traducción de «Les phases d'attraction sont typiquement des phases où la flexibilité interprétative du médium est poussée à son comble, parce qu'on y incite un nouveau groupe social (dont on ne sait encore rien) à réinterpréter le médium et à le remodeler à sa guise». Smolderen en CABOCHE, E. y LORENZ, D. *Op. cit.*, p. 182.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 174.

tivos y definiciones del medio muy diferentes a las de su editor, Buigas, que solo se preocupaba por la rentabilidad inmediata.⁵⁷ El medio estaba además cada vez más industrializado y, por consiguiente, infantilizado. El humor en *TBO* evolucionaría progresivamente hacia el tipo «soso y familiar»⁵⁸ y tradicionalmente «se basaba en el ingenio y la inventiva y en ridiculizar las situaciones de la vida cotidiana»⁵⁹ El hecho de que Méndez desapareciera a finales de los años veinte de *TBO* demostró que la revista para niños tenía que ser «superficial, fácil, divertida sin ser vulgar».⁶⁰

Agradecimientos

Mi sincero agradecimiento a Dionisio Platel por su ayuda documental, sus valiosos comentarios sobre los primeros borradores de este ensayo y la corrección lingüística en español, y a Ana Díaz-Pavón por su ayuda con las imágenes y la traducción.

This article is part of the COMICS project funded by the European Research Council (ERC) under the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme (Grant agreement No. [758502]).

⁵⁷ Mi traducción de «les dessinateurs humoristiques de la tradition sternienne, les éditeurs uniquement préoccupés de rentabilité immédiate et qui cherchent à identifier de nouveaux marchés [...] Chaque groupe définira la forme à sa manière, lui imprimera ses propres objectifs (jusque dans le contenu) et déterminera des trajectoires évolutives sensiblement différents». *Ibid.*, pp. 180–181.

⁵⁸ BARRERO, M. *Op. cit.*, p. 63.

⁵⁹ *Ibid.*, p. 64.

⁶⁰ Estas eran las intenciones del editor, citadas por MERINO, A. *Diez ensayos para pensar el cómic*. León, Eolas Ediciones, 2017, pp. 36–37.

BIBLIOGRAFÍA

BAKHTIN, M. M. *Rabelais and His World*. Bloomington, Indiana University Press, 1984.

BARRERO, M. (coord.). *Yo quiero un tebeo: homenaje a una publicación centenaria: 1917-2017*. Barcelona, ACT-Ediciones y Diminuta Editorial, 2017.

BUKATMAN, S. *The Poetics of Slumberland: Animated Spirits and the Animating Spirit*. Berkeley, University of California Press, 2012.

CABOCHE, E. y LORENZ, D. (dir.). *La bande dessinée à la croisée des médias*. Tours, Presses Universitaire François-Rabelais, 2019.

CONDE MARTÍN, L. *Historia del humor gráfico en España*. Lleida, Editorial Milenio, 2002.

CUADRADO, J. *De la historieta y su uso, 1873-2000*. Madrid, Ediciones Sinsentido, 2000.

EDWARDS, J. D. y GRAULUND, R. *Grotesque*. London, Routledge, 2013.

FERNÁNDEZ SARASOLA, I. *El pueblo contra los cómics: historia de las campañas anticómic (de Norteamérica a Europa)*. Sevilla, ACyT Ediciones, 2019.

FEUERHAHN, N. *Le comique et l'enfance*. Paris, Presses Universitaires de France, 1993.

KARASIK, P. et al. *How to Read Nancy: The Elements of Comics in Three Easy Panels*. Seattle, WA, Fantagraphics Books, 2017.

LEFÈVRE, P. «Of Savages and Wild Children: Contrasting Representations of Foreign Cultures and Disobedient White Children During the *Belle Époque*», en WESSELING, E. (ed.). *The Child Savage, 1890-2010: From Comics to Games*. Burlington, Ashgate, 2016, pp. 55-70.

MANZANARES, J. *100 años: 1917-2017. El tebeo que dio nombre a los demás*. Barcelona, Diminuta Editorial, 2016.

MARTÍN, A. *Historia del comic español*. Barcelona, Gustavo Gili, 1978.

MERINO, A. *Diez ensayos para pensar el cómic*. León, Eolas Ediciones, 2017.

MEYER, C. «Serial Entertainment / Serial Pleasure: The Yellow Kid», en KELLER, F. (ed.). *Media of Serial Narrative*, Columbus, The Ohio State University Press, 2017.

SAÍZ, M. D. y SEONE, M. C. *Historia del periodismo en España*. Madrid, Alianza Universidad, 1983.

SMOLDEREN, T. *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay*. Mississippi, University Press of Mississippi, 2014.

—*Naissances de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*. Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2009.

SOPER, K. «From Swarthy Ape to Sympathetic Everyman and Subversive Trickster: The Development of Irish Caricature in American Comic Strips between 1890 and 1920», en *Journal of American Studies*, n.º 2 (2005), pp. 257-296.

SUTLIFF SANDERS, J. «Chaperoning Words: Meaning-Making in Comics and Picture Books», en *Children's Literature*, n.º 1 (2013), pp. 57-90.

CuCoEnsayo



El mundo, la psique y la urbe en Tsutomu Nihei. Una reflexión dialógica

World, Psyche and City in Tsutomu Nihei. A Dialogical Reflection

PAU GONZÁLEZ GOST

Pau González Gost trabaja como profesor de filosofía en un instituto de secundaria. Es doctor en Lenguas y literaturas modernas con una tesis sobre la extrañeza del sujeto moderno que pone en relación a autores como Le Guin, Asimov, Pessoa o Poe. Ha publicado anteriormente en *CuCo*, *Cuadernos de cómic*.

Fecha de recepción: 7 de enero de 2019

Fecha de aceptación definitiva: 28 de enero de 2020

Resumen

Reflexión sobre el mundo de *Blame!* del autor japonés Tsutomu Nihei poniéndolo en relación con la obra de algunas autores filosóficos contemporáneos; sobre todo Claude Parent. En el diálogo entre autores se busca una nueva interpretación de la obra que nos permita ver más allá de sus ambiciones *cyberpunk* y de crítica social, para imaginarnos que posee también una rica dimensión psicológica que explorar.

Palabras clave: *Cyberpunk*, filosofía, Nihei, Parent, psicología

Abstract

Reflection on the world of *Blame!* of the japanese author Tsutomu Nihei putting it in relation to the work of some contemporary philosophical authors; especially Claude Parent. The dialogue between authors looks for a new interpretation of the work that will allow us to see beyond cyberpunk ambitions and social criticism, to imagine that it also possesses a rich psychological dimension to be explored.

Keywords: Cyberpunk, Nihei, Parent, Philosophy, Psychology

Cita bibliográfica

GONZÁLEZ GOST, P. « El mundo, la psique y la urbe en Tsutomu Nihei. Una reflexión dialógica», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 14 (2020), pp. 110-119.

La obra *Blame!* de Tsutomu Nihei está ambientada en un mundo posapocalíptico en el que prácticamente todo el territorio es una urbe llena de estructuras deshabitadas. Los habitantes de este mundo son mayoritariamente seres artificiales. Los grandes edificios jamás terminan. Quedan algunos humanos, pero muy pocos. El protagonista es un ser artificial con apariencia humana que trabaja para el gobierno (un gobierno difuso en guerra contra otros grupos de poder). Su nombre es Killy. Está buscando unos genes de conexión a la red pero no sabemos muy bien por qué ni qué son exactamente. Suponemos que sirven para encontrar algún tipo de información anterior al apocalipsis que acabó con casi todo, pero no podemos estar muy seguros. El protagonista se va enfrentando a monstruos y a otros seres artificiales que intentan impedir que consiga lo que está intentando. Estos monstruos trabajan para grupos contrarios al gobierno. Las batallas son continuas y se combina el recorrido por una ciudad infinita (las construcciones jamás terminan) con las luchas a muerte con diferentes monstruos. La obra propone un recorrido ascendente por el mundo-ciudad (ya hemos dicho que las construcciones nunca terminan, por lo tanto el mundo que explora el protagonista es una continua construcción), de forma que se mezcla una historia de búsqueda de un objeto perdido con un camino de descubrimiento interior. Es decir: como en muchas historias de búsqueda de un objeto externo, la verdadera búsqueda es algo que el personaje descubre en su interior.

El mundo de Nihei se aparece como una urbe, pero también como una psique. La ausencia de ausencia representa el lleno de una construcción que es a la vez destrucción. En su movimiento incesante, en su viaje sin fin, el pasajero-protagonista descubre que ya no queda casi nada de *lo humano*, a la vez que descubre la humanidad en sí mismo y en el mundo. El mundo es «urbano, demasiado urbano»: «... nuestra vida entera transcurre en las prótesis de los viajes acelerados, de los que ya ni siquiera tenemos conciencia... “la necesidad de peregrinación ha terminado por colocar la fijeza de la vida en el desplazamiento”». ¹ Lo único fijo que hay en la vida del protagonista es aquello que se mueve: su cuerpo, las máquinas que usa para desplazarse, la búsqueda incesante... Es una línea de fuga entre líneas de fuga. Es una función matemática que tiende al infinito. Moviéndose entre arquitectura de pesadilla, habitando los más radicales sueños de la razón goyescos, recordando las construcciones invisibles que se desprenden del urbanismo actual, hijo de la acumulación y de la circulación de capital. El «dolor existencial de una crisis agónica de la vida cotidiana de la ciudad» ² se multiplica exponencialmente hasta romper todo resto de humanidad. El mundo-ciudad es el

¹ VIRILIO, P. *Estética de la desaparición*. Barcelona, Anagrama, 1988, pp. 68-69.

² HARVEY, D. *Ciudades rebeldes. Del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Madrid, Akal, 2013, p. 6.

paradigma de la deshumanización posmoderna, pero es en esa deshumanizada ciudad donde Killy se humaniza. Desolación exterior que refleja la interioridad del individuo moderno: devastada e hiperconstruida para llenar hasta el último espacio vacío; no sea que el vacío nos recordara la ausencia, la muerte, es decir: nuestra propia limitación y humanidad abocada a la desaparición. Pero esa hiperconstrucción también abre vacíos y grietas: las calles, los espacios interiores, los abismos... La fuga del vacío crea las condiciones para que se generen vacíos en un movimiento paradójico *ad infinitum*.

Desde lo poshumano se articula un recorrido que se desliza en el mundo con indiferencia, instalado en la soledad y la desesperanza. Aun así, hay algo que mantiene al protagonista dispuesto a seguir caminando. Esa motivación casi imposible que interroga a todo aquel con el que se cruza: «busco genes de conexión a la red». Killy, marioneta *cyberpunk* cuyos hilos se han convertido en telaraña, en lucha contra monstruos lovecraftianos que recuerdan a la espuma de poliuretano. Su aparición en medio de las ciclópeas urbes refleja el «repugnante caos engendrado por el frenético capital urbanizador globalizado».³ El mundo-urbe se hace eco de las megalópolis y del desarrollismo basado en bloques de hormigón. Pero, además, nos recuerda que el mundo es un «constructo», ya que la ciudad es también *discurso* construido en el intercambio violento de intereses enfrentados. Y el mundo-psique es un laberinto del que nos hemos desconectado, incapaces de acceder a él, una parte de nosotros vaga perdida en su interior.

El urbanismo va a la deriva, la arquitectura se desplaza sin cesar, la vivienda es tan solo la anamorfosis de un umbral. [...] La arquitectura no mora en la arquitectura sino en la geometría, en el espacio-tiempo de los vectores; la estética de lo edificado se disimula en los efectos especiales de la máquina de comunicación.⁴

En este Hades geométrico se produce la deriva del protagonista hacia su destino. Él es una máquina de comunicación: hecho para conectarse a la red y encontrar genes de antes de la epidemia. Él oculta la estética de las edificaciones con las cortinas de humo provocadas por los efectos especiales de su pistola y en la representación de un humano demasiado artificial. Aunque Faustino Cordón nos haya señalado que la creación de un medio artificial es lo que nos permitió evolucionar mucho más rápido que las demás especies, por lo que la artificialidad parece ser una de las características de la humanidad. Visto así, el protagonista es una metáfora de los seres humanos: buscando la trascendencia (conectarse a algo más grande que él) en un viaje que no termina sino con la muerte.

La velocidad del transporte multiplica la ausencia. Antaño se le recomendaba al neurasténico viajar para olvidar, viajar paliaba la tentación de suicidio oponiéndole un sustituto: la

³ *Ibid.* p. 14.

⁴ VIRILIO, P. *Op. cit.*, pp. 73-74.

pequeña muerte de las partidas, la rapidez del desplazamiento equivale ahora a la desaparición en la fiesta sin mañana del viaje y significa, para cada uno, una suerte de repetición en diferido de su *último día*.⁵

En la obra, parece que el motivo del viaje es la recuperación de una memoria anterior al (casi) exterminio de la humanidad, por lo que el desplazamiento sirve para recordar el día en que todo terminó. Vagando por el mundo posapocalíptico, el apocalipsis acecha a la vuelta de la esquina en forma de ausencia. Por lo que el fin de los días, los últimos días, son los días por los que discurre el espacio-tiempo de la historia. La sensación de repetición, de bucle ambiental e incluso emocional, se consigue con la expresión del personaje y con los espacios que va pisando, que sin ser el mismo siempre son el mismo. Aunque el viaje no es rápido, pero tampoco lo necesita ya que la peregrinación es constante y el peligro de la ultraviolencia de los monstruos que se aparecen nos recuerda la velocidad de las máquinas de guerra. El protagonista desaparece engullido por una superestructura (a nivel simbólico e imaginario) y la fiesta a la que se ve arrojado es una pesadilla sin posibilidad de amanecer.

El despertar no es más que un vano recuerdo y se deben seguir recorriendo las estructuras subconscientes hasta que el individuo sea derrotado por la violencia del edificio sin fin. El yo ha sido absorbido por la sombra junguiana y vaga buscando una salida que puede ser que no exista. Es desde esta perspectiva psicológica que podemos interpretar el final del cómic como un despertar: el sujeto en crisis se dirige hacia la mónada (símbolo de individuación), atravesando el agua (símbolo del subconsciente), llegando a un espacio fronterizo (símbolo del contacto entre consciencia e inconsciencia)... El camino del guerrero ha sido una suerte de narrativa interna para hacer frente a la deshumanización y a la propia monstruosidad: la protección de los amigos, la destrucción y el ataque a aquellos que comercian con cuerpos. Todo apunta a la búsqueda de una cierta dignidad basada en la resistencia: el androide genéticamente modificado se niega a perder su *ética*, su individuación lo dirige a no convertirse en hombre-masa para así mantener una cierta perspectiva que no se deja arrastrar por el nihilismo más sombrío que habita en todos los rincones del mundo de Nihei.

No se han estudiado suficientemente las causas profundas de la evolución general de la tecnología: la *miniaturización*, reducir a nada o casi nada el tamaño de los aparatos, implica no solo suministrar piezas de recambio para el organismo al ponerlas a escala del cuerpo humano sino, también, crear en el interior del individuo una rivalidad parasensible, un desdoblamiento del ser en el mundo.⁶

Cuando esta tecnología se convierte en tecnología genética y es capaz de replicar el cuerpo humano entonces se produce un replicarse, un desdoblamiento reflexivo

⁵ *Idem*.

⁶ *Ibid.*, pp. 75-76.

que crea a un otro. Dicho replicarse parece ser metáfora de esta rivalidad interior, este enemigo interno o este otro creado por la tecnología y que el ser humano ha llevado siempre en su interior. En la posmodernidad parece que el hombre ha tomado consciencia de que se estaba produciendo a sí mismo en su interior a partir de la tecnificación de la mente y del cuerpo. Esta tecnificación puede ser entendida en términos de pesadilla o de sueño «posibilitador». Este desdoblamiento, en Nihei, se expresa en términos de arquitectura genética, aunque cada época lo ha expresado a su manera. Killy es el Otro de la humanidad, pero es también un otro interior en un inframundo psíquico. Es la figura de la Sombra junguiana moviéndose en el interior de ella misma, buscando una salida para comunicarse con la conciencia. Ella se ha atrapado en ese laberinto de arquitecturas sobredimensionadas, perdida en una cárcel subconsciente infinita. Condenada a vagar por «la sobredimensión de las ciudades» observando «el carácter anárquico de su crecimiento».⁷

De ese modo asistimos a la función de desplazamiento de la máquina psíquica. Función propia de la modernidad y de su suelo resbaladizo que se consolida en la posmodernidad como forma de resistencia y/o de supervivencia. Este desplazarse necesita ir salvando obstáculos, aunque estos en el mundo-ciudad son continuos ya que «crear un recinto implica fijar un obstáculo al recorrido».⁸ Por lo tanto es un recorrido continuamente interrumpido. No hay fluidez. El capitalismo solo da fluidez al capital y la psique escindida (conciencia e inconciencia son incapaces de comunicarse) tampoco puede fluir, por eso aparece un capital psíquico desbocado, función libídica ero-tanática, representada en los monstruos; como explosiones puntuales para liberar todo ese potencial que de otro modo destruiría el organismo psíquico y/o social. Pero aunque no haya fluidez sí que hay circulación: «la “CIRCULACIÓN” ha nacido y lo ha hecho DISOCIADA del habitar».⁹ Esta disociación es la expresión de una pérdida de sentido fundamental, de un catapultarse a través de la *ratio* hacia la arquitectura inversa de sí misma. Las estructuras irracionales demuestran la disociación entre el habitar y el circular. Digo que la demuestran porque la mayor expresión de la disociación es la locura: la rotura de la propia sujeción, es decir, del sujeto. «La enfermedad es *movimiento*: sufrimiento orgánico, tensión, combate».¹⁰ No hay posibilidad de síntesis. La escisión es marca de la época. La modernidad puso el fundamento de esta disociación y la posmodernidad la ha afianzado. El sujeto es locura, desgarró y alejamiento continuo de sí mismo. «El suelo ya no se utiliza para su función básica, habitar-vivir; sino para responder a una idea que nace como constricción: circular, ser canalizado».¹¹ El protagonista es canal, canal de acceso a la red, médium de aquello que está más

⁷ PARENT, C. *Vivir en lo oblicuo*. Barcelona, Gustavo Gil, 2009, p. 10.

⁸ *Ibid.*, p. 8.

⁹ *Ibid.*, p. 9.

¹⁰ MOREY, M. *Lectura de Foucault*. Madrid, Sexto Piso, 2014, p. 137.

¹¹ PARENT, C. *Op. cit.*, p. 14.

allá de sí mismo: las estructuras de la ciudad-mundo; expresión de la locura posmoderna. Killy, más allá de ser el protagonista, cumple otra función: la de presentador de un mundo, de otro mundo que intuimos subterráneo en el sentido de que nace en el inconsciente colectivo; instancia inexistente que simplemente es depositaria de todas las ficciones desechadas de la ficción colectiva realmente aceptada; ficción de ficciones que aglutina y engulle todo aquello que queremos que quede a la sombra de nuestra gran ilusión consensual.

«Las ciudades horizontales se ahogan porque su estructura se extiende más allá de unos límites concebibles; las ciudades verticales por haber desintegrado la trama urbana». ¹² Killy se mueve entre el ahogo de las ciudades horizontales y la desintegración de las ciudades verticales. De hecho, la caída final dentro del agua es metáfora también del ahogamiento producido por la vida urbana moderna. El apocalipsis ha llegado en forma de construcción infinita. Como ya hemos visto, *a priori* no hay espacios vacíos en la psique-mundo de *Blame!*, por lo que no hay posibilidad de diálogo interno ni externo; pero este *horror vacui* está contestado por las propias grietas que abre la ciudad en su construirse: calles, abismos e interiores permiten que el protagonista pueda dialogar y tender puentes. Además, nos encontramos con una cierta intención de estructura oblicua en el sentido de Parent, es decir, de hacer habitable aquello que hemos convertido en inhabitable; por eso el circular se convierte en el habitar, y la habitación se realiza en circulación, salvando obstáculos.

Sensibilizado de forma mucho más intensa, el cuerpo participa de la sensación de gravedad. Sobre una pendiente, el hombre percibe su propio peso de forma más evidente, incluso estando inmóvil, ya que es necesario realizar mecánicamente un esfuerzo muscular para estar en equilibrio. El hecho de ser conscientes del propio cuerpo, incluso estando inmóvil, se intensifica todavía más cuando uno se desplaza sobre las rampas. El peso se convierte en un motor interno. Al descender por una pendiente se desencadena una aceleración, se utiliza el peso del cuerpo en el sentido de una pérdida de equilibrio constantemente controlada; subir por una rampa corresponde a una retención, a una ralentización del recorrido. Las sensaciones de euforia (descender) y de esfuerzo (ascender) se asocian automáticamente al tipo de recorrido por el que se ha optado. ¹³

Continuamente estamos ascendiendo y descendiendo en el manga de Nihei. Como si de una *katabasis* interminable se tratara. Un bajar y un subir en bucle que no termina. Incluso la estructura de la obra en sentido ascendente (el ir subiendo niveles) tiene su contrapunto en la caída final, el gran descenso que niega los anteriores ascensos. Aunque el descenso final sí que tiene algo de definitivo, como si fuera una muerte y un renacimiento. En la historia «se produce un permanente intercambio energético entre el cuerpo del hombre y su soporte. El cuerpo se convierte en un POTENCIAL DE

¹² *Ibid.* p. 11.

¹³ *Ibid.* p. 21.

ENERGÍA»;¹⁴ hay una tensión continua entre el cuerpo y la estructura urbana por la que se desplaza. Es potencial de transformación de aquello que recorre, aunque sea destructivo y explosivo. Es una energía que tiene intención de recomponer la multiplicidad caótica que supone haber llegado a una Unidad Estructural, y para ello tiene que encontrar brechas, agujeros, formas de recorrido que contradigan la estructura que se va encontrando.

Nunca insistiremos bastante en lo que supone una ELECCIÓN PERMANENTE de recorrido que se oponga a la canalización forzada de los hombres (calle, ascensor, pasillo...); se trata del primer paso hacia una libertad recobrada, tanto en las estructuras urbanas como en los espacios del habitar.¹⁵

Por lo que hay también una afirmación libertaria delante de la imposición del cosmos-urbe con todo lo que supone: jerarquía, violencia institucional, esclavitud, precariedad... El viaje de Killy es un viaje libertario en el sentido de que busca elegir continuamente su propio recorrido, y cuando la propia estructura urbana le impide avanzar hacia las direcciones que él desea destruye paredes y monstruos para continuar con su elección. No se deja canalizar, él es canal de acceso a la red, es canal de memoria y es posibilidad de síntesis. Figura humana (aunque no sea humano) moviéndose por un espacio de pesadilla *cyberpunk*, lleno de escaleras y de ascensores que se confunden a veces con los Constructores.¹⁶

Estos dos elementos [escaleras y ascensores], surgidos de una peligrosa descomposición analítica del lugar del habitar, son hasta tal punto ajenos a la estructura habitable, que cada vez con más frecuencia se ven expulsados del espacio de la vivienda. La escalera, desde siempre disociada del habitar, supone en numerosos casos (escuelas, inmuebles, hospitales, etcétera) el espacio peligroso, el lugar de las pesadillas.¹⁷

Lugar onírico que bebe del imaginario colectivo y de la tecnología como monstruo que destrozará a la humanidad, pero a la vez de la tecnología como única posibilidad de salvación y de conservación de *lo humano* (y no solo como forma epistémica de relacionarse con el mundo, sino también como forma de existencia históricamente situada y orientada hacia una posibilidad de futuro).

Para concluir y repasando lo dicho podemos pensar que el mundo de *Blame!* es una metáfora de la psique y que todo el viaje de Killy es un viaje por la parte inconsciente de esa psique, como si la relación dialógica entre consciencia e inconsciencia se hu-

¹⁴ *Ibid.*, p. 24.

¹⁵ *Idem.*

¹⁶ Nombre que se les da a las máquinas que se dedican a reparar los desperfectos que localizan en la ciudad.

¹⁷ PARENT, C. *Op. cit.*, pp. 24-25.

biera roto y alguna función psíquica vagara perdida por la inconsciencia tratando de encontrar una salida. Hay distintos factores que hacen que pensemos en un viaje de descubrimiento psíquico: el camino ascendente, la mónada final, la sensación onírica de muchas secuencias, los monstruos que parecen emerger de fantasías ocultas... Pero no es solo viaje psíquico, es también una crítica que parece emerger del inconsciente colectivo: crítica de la ciudad y de sus espacios de pesadilla, crítica de un sistema económico que genera construcciones infinitas para mantener dinero en circulación. Y es también una propuesta de recorrido, una forma de recorrer todo ese mundo psíquico y también metafóricamente real tratando de mantener una ética y un punto de vista determinado, tomando partido cuando hay que tomarlo y buscando trazar un camino que permita movernos con libertad, aunque a veces haya que destruir las construcciones para conseguir esa libertad de movimientos; todo para recuperar la humanidad en un medio deshumanizado y completamente artificial. Este medio es una metáfora de la modernidad y de la escisión en la que viven los hombres y las mujeres modernas, y Killy se convierte así en símbolo de esta escisión y de la búsqueda de una síntesis que nos permita seguir habitando el mundo, más allá de la circulación interrumpida y desesperanzada, en una recuperación del fluir psíquico y del sentido vital.

BIBLIOGRAFÍA

HARVEY, D. *Ciudades rebeldes. Del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Madrid, Akal, 2013.

MOREY, M. *Lectura de Foucault*. Madrid, Sexto Piso, 2014.

NIHEI, T. *Blame! 1*. Barcelona, Glénat, 2001.

—*Blame! 2*. Barcelona, Glénat, 2001.

—*Blame! 3*. Barcelona, Glénat, 2001.

—*Blame! 4*. Barcelona, Glénat, 2002.

—*Blame! 5*. Barcelona, Glénat, 2002.

—*Blame! 6*. Barcelona, Glénat, 2002.

—*Blame! 7*. Barcelona, Glénat, 2002.

—*Blame! 8*. Barcelona, Glénat, 2003.

—*Blame! 9*. Barcelona, Glénat, 2003.

—*Blame! 10*. Barcelona, Glénat, 2004.

PARENT, C. *Vivir en lo oblicuo*. Barcelona, Gustavo Gili, 2009.

VIRILIO, P. *Estética de la desaparición*. Barcelona, Anagrama, 1988.

CuCoEntrevista

El disparón en el cómic

Una conversación
de Kike Infante

Lorenzo Gómez
Iris Bernárdez
Manuel Bartual
Ata Lassalle

El diseño está muy presente en todos los cómics que leemos habitualmente: sin embargo, es un gran desconocido para muchos lectores. Para conocer mejor la realidad del sector hablamos con creadores de diferentes etapas de nuestro cómic. El 24 de abril de 2020 mantuvimos una videollamada con Lorenzo Gómez, Iris Bernárdez, Manuel Bartual y Ata Lassalle en la que desgranamos su día a día. La charla se produjo en un momento particular: el 13 de marzo de 2020 se declaró el estado de alarma en el país por la COVID-19 y algunos de sus proyectos quedaron suspendidos. En este singular contexto nos acercamos al diseño en el cómic.

Me gustaría comenzar preguntándoos por cómo entrasteis en la profesión. En tu caso, Lorenzo [Gómez], empiezas a colaborar con Sins entido, tanto en el cómic como en los proyectos de Jesús Moreno. ¿Cómo fueron esos comienzos?

Lorenzo Gómez (LG): Comienzo a colaborar en el diseño del cómic coincidiendo con el momento en el que empiezo a hacer tebeos. Mi actividad principal siempre había sido el diseño y los tebeos eran ese sueño que algunos teníamos.

Empecé a presentarme al Certamen de cómic del Instituto de la Juventud (INJUVE) y allí entré en contacto con Jesús Moreno, editor de Sins entido. Yo trabajaba en una pequeña agencia haciendo marketing directo y cosas así, y quería cambiar de tercio. Jesús Moreno tenía (y tiene) un estudio de arquitectura, dedicado al diseño de museos y exposiciones, en el que finalmente empecé a trabajar.

Allí, entre otras cosas, me dedicaba también a los cómics, que siempre habían

sido un proyecto paralelo de Jesús, y que en aquel momento se nutría principalmente de la buena marcha del estudio.

Hablamos de 2004 y 2005, la época de los certámenes del INJUVE coordinados por Jorge Díez. Más o menos es la época también en la que Astiberri está recién nacida. De hecho, en esos años, en los que Manuel [Bartual] ya hace muchas cosas; algunas de ellas también eran para Sins entido, por lo que coincidimos en algún proyecto.

Solo han pasado quince años, pero el panorama editorial ha cambiado mucho desde entonces.

LG: Yo suelo llamar a esta época la «prenovela gráfica». Todavía no se había editado *Blankets* (Craig Thompson, Astiberri, 2004), que creo que fue el inicio de todo esto.

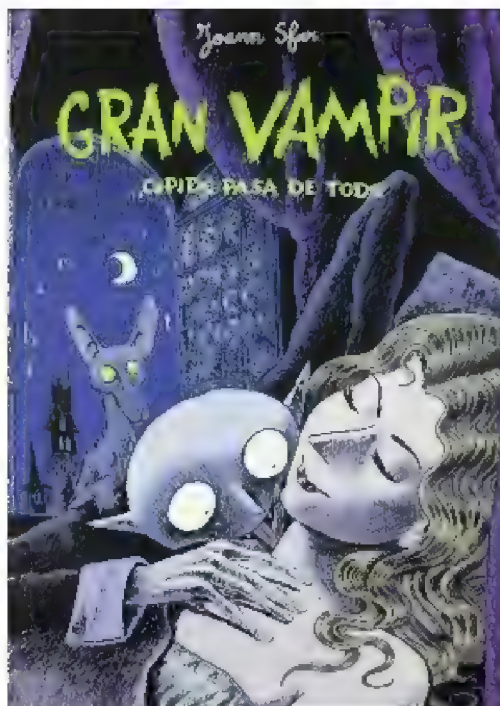
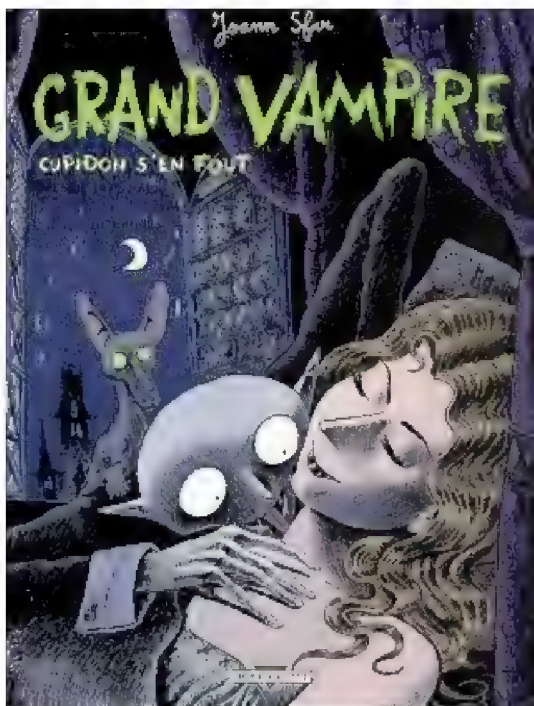
Recuerdo que por aquel entonces estábamos con el diseño de *Juana de Arco* (Sins entido, 2004) de Andrés G. Leiva. Era todavía la primera etapa de Sins entido y

había una voluntad clara de sacar títulos de producción propia. Aún no habíamos entrado en esta segunda época, que a mí me gusta menos, en la que primaba más la adaptación de materiales que venían de fuera. En este primer momento también había algunos títulos en coedición que sí eran adaptaciones, como los de Coconino Press,¹ la editorial de Igort. Pero creo que el inicio de la nueva etapa, quizá de editorial más profesionalizada y menos de editar como proyecto personal, empezó con la publicación de *Gran Vampir* (Sins entido, 2005) de Joann Sfar. Eran trabajos de adaptación, de rotulación de tebeos, en los que a veces no cambiabas el diseño del libro. Para mí estaba muy bien, porque a fin de cuentas era combinar diseño y tebeos, pero no tenía la gracia de

empezar un libro desde cero, donde no existe una cubierta, donde tienes que hacer una puesta en común con lo que el autor tiene en la cabeza. Es otra cosa.

Has mencionado a Manuel Bartual. Precisamente él, Lorenzo, diseñó tu primer trabajo como autor: *El diario sentimental de Julián Pi* (Astiberri, 2003).

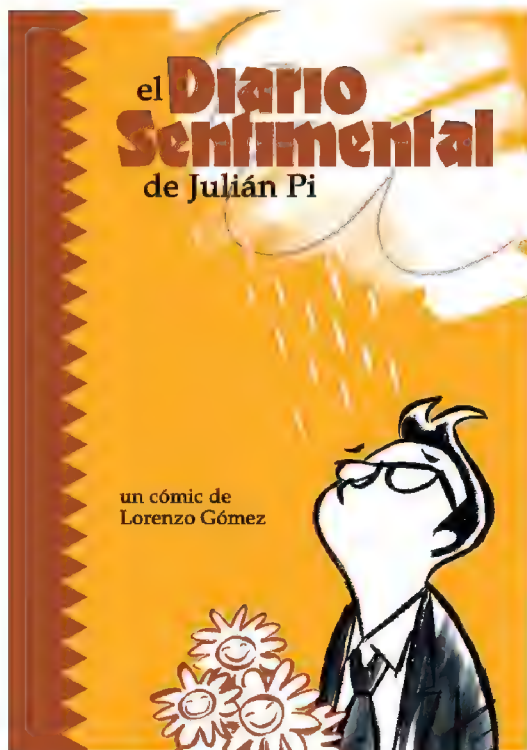
LG: Tengo muy buenos recuerdos del proceso del libro. Fue mi primer y último libro. Tenía muchas ganas de publicar y conocí a Manuel, que siempre ha tenido las pilas muy cargadas. Igual sí tenía mis propias ideas sobre cómo hacer la cubierta o la rotulación del libro, pero me parecía que era importante que, si había un



A la izquierda la edición original de Delcourt.
A la derecha la edición de Sins entido.

¹ Editorial e imprenta italiana con sede en Bolonia, fundada por el historietista Igort en 2000.

diseñador, pudiese hacer su aportación. Fue muy gracioso porque estaba en casa de Manuel cuando vimos el arte final y estábamos preocupados porque el lomo era muy fino y no cabía el texto.



El diario sentimental de Julián Pi, ópera prima de Lorenzo Gómez.

En tu caso, Manuel, vienes del mundo del fanzine en tu Valencia natal. Haces también encargos de diseño y hay un momento en el que comienzas a trabajar con Astiberri y te conviertes en su diseñador de cabecera. Hablaba antes Lorenzo de los comienzos de la novela gráfica y de cómo se consolida un estilo del que eres, en parte, responsable.

Manuel Bartual (MB): Si acabé diseñando para Astiberri de forma habitual fue, en parte, gracias a encargarme del diseño del cómic de Lorenzo. En aquel

momento solo había diseñado otro cómic para Astiberri, *Pulp Heroes* (Astiberri, 2003) de Víctor Santos, y tras maquetar aquel par de títulos y hacer el primer rediseño de *Trama* (Astiberri, 2001-2005), una revista de información que publicaban entonces, fue cuando me ofrecieron ocuparme de todo el diseño de la editorial. Astiberri llevaba muy poquito tiempo en marcha, estaba empezando.

Para mí, el diseño siempre ha sido un poco como el plan B que me ha pagado las facturas y me ha permitido desarrollar paralelamente proyectos más personales. Me gusta la edición y me gusta el cómic, así que recibí la propuesta de Astiberri con mucha ilusión, pero también con mucha incertidumbre, porque era la época justo anterior a que se asentase la novela gráfica. Poco antes, en los noventa, se montaban pequeños proyectos editoriales que, en uno o dos años, por distintos motivos, se venían abajo. Afortunadamente, Astiberri se ha convertido en una editorial de referencia con el tiempo.

Coincido con Lorenzo en que el momento de la publicación de *Blankets* supuso un cambio de paradigma en la edición de cómics en España. Antes de *Blankets* se habían editado novelas gráficas como *Ciudad de cristal* (La Cúpula, 1997-1998) de Paul Karasik y David Mazzucchelli en Brut Comix,² dividido

² Entre 1995 y 2003 la editorial La Cúpula publicó una colección de cómics en blanco y negro con grapa. En este formato aparecieron títulos como *Agujero negro* de Charles Burns o *Como un guante de seda forjado en hierro* de Daniel Clowes, junto a obras de autores nacionales como *Brian the Brain* de Miguel Ángel Martín o *Espiral* de David López.



Seiscientas páginas que cambiaron el paradigma del cómic español.

en tres cómics de grapa. La obra original tenía tan solo ciento cincuenta páginas, pero en ese momento era impensable publicarlo así en España, en un solo tomo. *Blankets* iba a seguir esa línea. Es una novela gráfica de seiscientas páginas que se iba a publicar en cuatro volúmenes: de hecho, en Astiberri llegamos a prepararlos. Tenía coloreadas y diseñadas las cuatro cubiertas, y todas las páginas de la edición original repartidas en tomos de ciento y pico páginas. Pocos meses antes de lanzarlo, surgió la oportunidad de que Craig Thompson viniera a España, y se decidió publicarlo en un solo volumen, como estaba concebido originalmente. A todo el mundo le parecía una locura publicar un tomo que costase 35 euros, pero funcionó.

En los primeros tiempos, Astiberri utiliza un formato de 17x24 cm., que permite el máximo aprovechamiento de papel, y una portada con textura a dos tintas. ¿Es una línea buscada?

MB: No creo que fueran tantas portadas impresas a dos tintas. Supongo que te refieres a títulos como *Constellation* (Astiberri, 2003) de Frederik Peeters o *Inefables* (Astiberri, 2003) y *Génesis apocalípticos* (Astiberri, 2003) de Lewis Trondheim, pero si aquellos títulos eran así es porque imitaban el diseño original de la colección de L'Association en la que se publicaron. Imprimir en un formato de 17x24 cm. sí que se hacía por lo que dices, y se sigue haciendo, aunque ya se emplean todo tipo de formatos. Tras el éxito de *Blankets*, que demostró que se puede editar en España de otro modo, autores de aquí se plantearon publicar de maneras diferentes sin priorizar el hecho



Arrugas supone un antes y un después en la carrera de Paco Roca.

de abaratar costes. Empezaba a haber un nuevo público y nuevos autores que vienen de otra tradición distinta que la nuestra, que hemos crecido con los tebeos, y se encontraba con *Blankets* o con *Arrugas* (Paco Roca, Astiberri, 2007), que quizá sean los primeros cómics que leen y suponen un cambio dentro de nuestro panorama.

Avanzabas antes precisamente, Lorenzo, cómo, con *Arrugas*, se amplían los horizontes para los autores nacionales.

LG: Yo creo que en *Arrugas* hay un cambio de paradigma narrativo. En aquellos años se pasó del cómic de género o aventuras a otra generación de autores que hablábamos de nuestras cosas desde un punto de vista quizá excesivamente au-

tobiográfico. Pero con *Arrugas* se da el salto cualitativo dando paso a historias que podían interesar a cualquier tipo de público, de un modo universal. *Arrugas* creo que está publicado primero en francés por Delcourt. A nivel formal es muy europeo pero a nivel de contenido es otra cosa.

MB: Es el último trabajo que Paco Roca publicó primero en el mercado francés. A partir de entonces, comenzó a publicar en España con Astiberri.

LG: Va habiendo también un cambio de formato, además. Hablabas del formato 17x24 cm. En realidad, la colección Brut ya lo usaba, porque es un formato que aprovecha al máximo el pliego evitando el desperdicio del papel. Más de economía de guerra.

Esa es la época en la que aún no estaba del todo claro por dónde ir. Sin sentido aún no lo tenía del todo decidido, y me da la sensación de que a Astiberri le costó encontrar su camino. Hablábamos de *Blankets*, pero también *Bone* (Jeff Smith, Astiberri, 2006-2009) supone una voluntad de editor más sólido y una apertura a formatos y caminos distintos.

MB: En esa época aún se imponía la esclavitud del formato. Ahora, el autor puede hacer una historia que amolde su formato de publicación a lo que quiere contar. Los modelos clásicos te abocan a un tipo de temas o de narración. Un ejemplo claro es *El Vecino* (Astiberri, 2004-) de Santiago García y Pepo Pérez. Al estar publicado a lo largo de más de una década, ha variado su modelo de publicación y, en cierto modo, hasta su tono.

Comenzó publicándose con formato de álbum francés porque era una opción que parecía la adecuada entonces. Utilizar ese modelo para intentar venderlo luego fuera. Todo eso empieza a cambiar hasta el punto de que el tercer tomo de *El Vecino* muta y se convierte en un volumen de 17x24 cm. en blanco y negro y bitono, de doscientas páginas, porque era lo que los autores sentían que demandaba ese capítulo de la serie. Y en su momento de publicación ya era posible plantearse sacarlo así, sin encajarlo en un formato concreto. Que su forma final se adecuase a la obra, y no al revés.

Hablabas antes de Brut Comix. En tu caso, Iris [Bernárdez], has crecido en la editorial, toda una superviviente de una época, que ha hecho la transición desde el modelo de revista al de la novela gráfica. No sé si has conocido ese mundo.



Página restaurada de *Tank Girl: La odisea*.

Iris Bernárdez (IB): Lo he conocido porque desde pequeña estaba allí. Mi padre ha estado en la editorial desde los inicios y conocía a todos los autores,³ he estado en todos los salones del cómic... lo que pasa es que era una cría en esa época. No empecé a trabajar allí hasta 2005. Lo primero que hice fue el *Kiss Comix* (La Cúpula, 1991-2011), una revista de corte erótico. Es en esta época cuando comienzo a hacer cosas en *El Víbora* (La Cúpula, 1979-2004).

Desde hace quince años, trabajo no solo para La Cúpula, también para Sins sentido, Fulgencio Pimentel, Gallonero o la italiana 001. En La Cúpula he trabajado en muchas reediciones, como las de los Brut. Aunque no trabajé en *El Víbora*, sí lo he hecho en su restauración para novela gráfica. Por ejemplo, *Tank Girl: la odisea* (Peter Milligan y Jamie Hewlett, La Cúpula, 2013), que he restaurado a través de los fotolitos y se ha vuelto a editar. También *Peter Pank* (Max, La Cúpula, 2011) o *Anarcoma* (Nazario, La Cúpula, 2017), que llevó cuatro años, o los *Freaks Brothers*, en los que estamos trabajando ahora.

Empecé a trabajar rotulando para pagarme la carrera. Mi padre me enseñó a hacerlo, y mi primer libro fue *El mundo de Jane* (La Cúpula, 2005) de Paige Braddock. Empecé de una manera rudimentaria, con QuarkXPress, que para mí era el infierno, y cuando llegó Adobe InDesign⁴ se me abrió el mundo. Em-

pecé con la rotulación más simple que había y fui evolucionando. Empecé a conocer a la gente y eso me hacía sentir parte de la historia. Siempre he considerado que los rotulados que son todos iguales pierden su esencia. Por ejemplo, en las obras de Crumb hay que cuidar cómo se le rotula o puedes perjudicar mucho la lectura.

Como decía, empecé en esto por ganar algo de dinero, años antes de la crisis. Hacía varios cómics al mes y me ganaba la vida, pero era un mero medio para alcanzar un fin: pagarme los estudios y ahorrar para el futuro. Con lo que yo no contaba era con que pronto iba a enamorarme de este trabajo.

Esto ocurrió unos meses después de haber empezado. En concreto, recuerdo que fue en 2006, trabajando en el rotulado de *Locas 1* (La Cúpula, 2016) para La Cúpula. No hace falta que yo añada nada que no se haya dicho ya sobre la maravillosa obra de Jaime Hernandez, pero, en aquel momento, además de sentirme embelesada por la fuerza que transmitían sus personajes femeninos, el poder ver el rotulado original del autor encendió una luz en mí que me hizo descubrir que yo deseaba plasmar esa misma frescura que veía en aquellas páginas en mi propio trabajo.

En tu caso, Ata [Lassalle], vienes de la autoedición. Has trabajado en el mundo de la publicidad, donde aprendes los

³ Iris es hija de Emilio Bernárdez, editor de La Cúpula.

⁴ En el mundo de la maquetación profesional principalmente se usan dos programas: Quark-

XPress y Adobe InDesign. Hasta la implantación de Indesign, Quark era la opción más extendida, aunque la rigidez del programa ayudó a que muchos diseñadores optaran por Indesign.



Para leer *La balada de Jolene Blackcountry* es preciso encender y apagar la luz.

rudimentos del oficio. Creas tu propia agencia, que crece sin parar hasta que decides que quieres convertirte en editor y sacar adelante los libros que te gustaría leer.

Ata Lassalle [AL]: Sí, es un resumen parecido a lo que sucedió. Yo entré en la agencia llevando las historietas que hacía para el *TMEO* (EKT, 1987-) como carpeta de muestras. Hoy imagino que sería impensable, pero entonces me dijeron que gente que tuviera ideas siempre venía bien. Fui un jueves y empecé el lunes a trabajar, como en las películas antiguas. Siempre compaginé hacer tebeos de un modo *amateur* con el trabajo, y cuando me saturé de la publicidad y decidí cambiar de vida, más que pensar en la edición intenté vivir de la ilustración. Como la

cosa era muy justa, intenté sumarle lo de la edición, que es como juntar dos miserias en una.

Esa fue, a grandes rasgos, mi entrada en la edición y el diseño de cómics. Es cierto que tienes cierto bagaje en el diseño que es aplicable a cualquier elemento del diseño gráfico y, al ser editor, tomas las decisiones de cada pieza, tus riesgos y tus teorías. Si en algo quieres ampliar la complicación es algo que decides tú. Para mí, la producción física resulta muy entretenida. Plantearte cómics que son imposibles si los tienes que organizar para otro. Participar en ese tipo de decisiones con los autores y lanzarte a la piscina. Con *La balada de Jolene Blackcountry* (Autsaider, 2017) que hizo Víctor Puchalski me planteé que sería la hostia hacer un tebeo

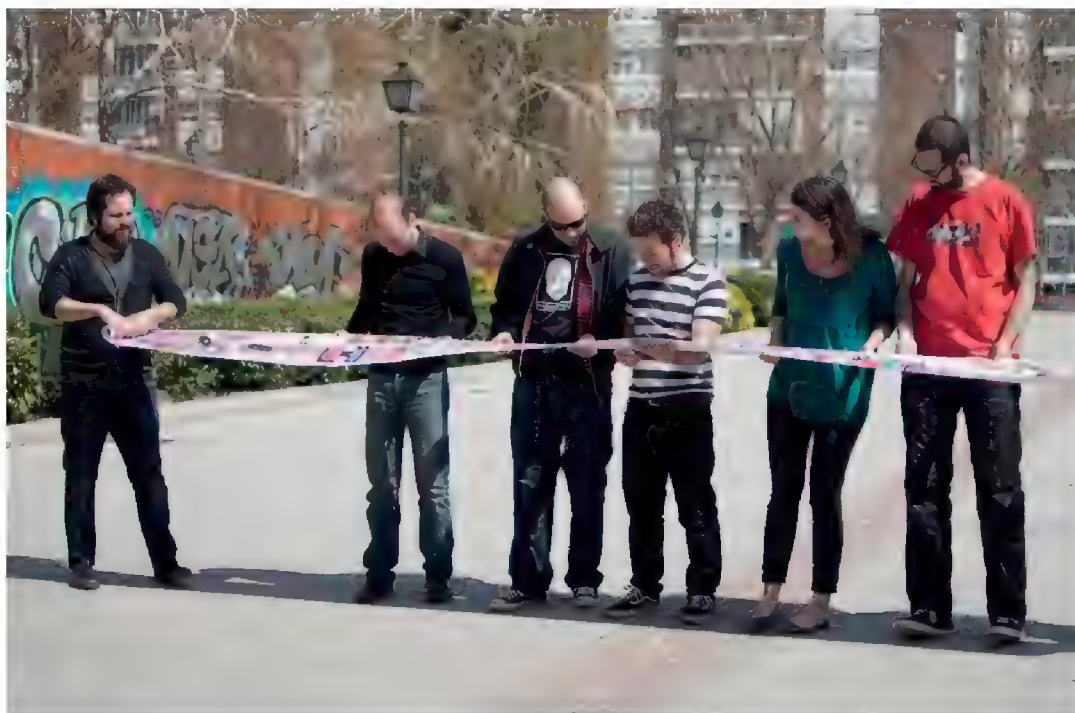
que, para leerlo, hubiese que encender y apagar las luces. Víctor se embaló y nos pusimos a hacerlo. Tenías que hacer el *offset* por un lado, y luego serigrafiarlo con la tinta fotoluminiscente: el ajuste de registros era una locura. Después nadie quería encuadernarlo porque la tinta es muy gomosa y se pegaban unas páginas con otras. Al final es lo que haces. Ir buscando las trampas para sacarlo adelante. Juegas a editor, a diseñador, jefe de producción... La parte del diseño de lo físico, de lo tangible, me parece muy divertida y contribuye a definir la personalidad de la historia.

MB: Yo creo que va todo unido. El formato es parte de la obra.

Hablábamos antes de un cambio de paradigma. Surgís francotiradores como

tú mismo, Manuel Bartual, o Ata, que venís de otros escenarios. Siempre he pensado que cuando lanzas ¡Caramba! utilizas tu experiencia en la autoedición para unirlo a lo aprendido en el diseño, convirtiéndote en editor.

MB: Cuando montamos la editorial ¡Caramba! entre Alba [Diethelm] y yo lo que buscábamos era publicar los libros y cómics que nos gustaría leer y pasárnoslo bien editando. Si te gusta la edición, como dice Ata, plantearte retos resulta muy divertido y estimulante. Al comienzo jugábamos mucho con ver qué nos inventábamos. El segundo fanzine de ¡Caramba! fue un rollo de papel de cinco metros, porque la idea era hacer el cómic más largo jamás publicado. Tiene esos cinco metros porque es la mayor longitud de impresión que nos podía ofrecer



El segundo número de ¡Caramba! reunió a un inmenso plantel de autores y autoras. De izquierda a derecha: Carlos Vermut, Paco Alcázar, David Sánchez, Juan Díaz-Faes, Mireia Pérez y John Tones.

una imprenta que encontramos. Lo publicamos en 2012.

LG: Lo que hace Manuel en ¡Caramba! está asociado a un sistema de distribución muy concreto. Quizás Nobrow estaba haciendo algo parecido. Astiberri o Sins entido se van asentando y ya no son tan *indies*, y ese espacio lo cubren otras editoriales, como pasa con algunas independientes habituales en el GRAF, por ejemplo. El sistema de funcionar por pedidos con la distribución que te permite Internet hace que un rollo de cinco metros sea viable.

MB: Tiene que ver con lo que decía Ata de publicar cosas que no podrías en otro sitio. Con ¡Caramba!, nos planteamos desde el minuto uno que podíamos sacarle mucho partido a Internet en temas de venta y promoción. Solemos desaprovechar las posibilidades que nos ofrece Internet y sus redes. En 2011 con ¡Caramba! decidimos

usar nuestra tienda online como principal punto de venta. Empezamos con un fanzine que se vendía solo por Internet, y después las librerías empezaron a interesarse por los cómics que íbamos publicando y comenzamos a autodistribuirnos. La propuesta creció y acabó convirtiéndose en sello editorial de Astiberri, lo que fue muy liberador porque ya no podíamos manejar aquello. Llevábamos veinte títulos publicados. Aparte de diseñar y editar, nos encargábamos de almacenar y distribuir nosotros mismos, con muy pocos recursos y compaginándolo con nuestros otros trabajos, así que llegamos a un punto en el que teníamos dos opciones: o cerrar, que nos parecía ridículo porque nos gustaba lo que estábamos haciendo y los títulos vendían bien, o encontrar un socio que se ocupase de la logística.

El origen de ¡Caramba! fue muy experimental. Fue gracioso porque en el momento en el que la novela gráfica ya estaba



La línea Jaimito, una reivindicación de la grapa.

asentada comenzamos a publicar la colección Jaimito, que eran tebeos en grapa parecidos a los de Brut o como los que publicaba Nobrow en Inglaterra. Nos gustaba la idea de que, en un momento en el que estrenarte en el cómic con una novela gráfica de más de cien páginas era lo habitual, existiera esta colección en la que nuevos autores pudieran foguarse con historias de veinticuatro páginas, o en la que autores con más años de experiencia pudieran plantearse dibujar una historia más corta.



**PACO YA
TIENE EL NÚMERO
DE SEPTIEMBRE
DE ORGULLO Y
SATISFACCIÓN**

orgulloysatisfaccion.com

Orgullo y Satisfacción. La revolución digital.

Desde tus comienzos has apostado por Internet. Ya lo hiciste con *Nomagazine* en tus inicios y, después de dejar *El Jueves*, vuelves a hacer una apuesta fuerte con *Orgullo y Satisfacción*. ¿Se diseña igual para analógico y digital?

MB: Salvo algunas cuestiones técnicas, no hay grandes diferencias. La gran mayoría de lo que se maqueta para digital se hace emulando lecturas en papel, buscando generar una experiencia parecida y sin aprovechar demasiado los recursos que ofrece el medio digital. Supongo que tiene que ver con que mucho de lo que se dibuja para una primera publicación en digital se hace pensando en una posible traslación a papel, que es donde seguramente puedas acabar de amortizarlo económicamente. *Orgullo y Satisfacción* no era más que una publicación como las que hemos podido encontrar toda la vida en los kioscos pero preparada para su consumo en ordenadores y tabletas, y, probablemente, ese acabó siendo uno de los problemas de que el proyecto acabase cerrando, el no habernos planteado un modelo más nativo de Internet, por decirlo de algún modo. En este sentido a mí me interesan mucho propuestas como las de Javi de Castro con su webcómic *The Eyes*,⁵ que me parece que sí que van un paso más allá y exploran las posibilidades de la lectura en digital, pero entiendo que hasta que no encontremos un modo de rentabilizar económicamente esas lecturas, estaremos dibujando y diseñando la mayoría de las veces con un ojo puesto en el papel.

ROTULACIÓN

Todos leemos cómics, pero hay aspectos muy invisibilizados, como la rotulación. Empezamos con tu trabajo, Iris.

IB: La mayoría de la gente no se fija en la rotulación. Te comentaba antes que tra-

⁵ <https://www.javidecastro.com/theeyes>



El Murciélago sale a por birras (¡Caramba!, 2020) recopila el cómic que Álvaro Ortiz publicó en Internet durante el confinamiento a causa del coronavirus.

bajé en los cómics eróticos. Allí la gente se fija mucho menos [risas].

Esto me lo han dicho autores que no eran conscientes de que el trabajo lo había hecho yo. Ello se puede deber a que la rotulación está bien integrada. En los tebeos antiguos de *Astérix*, con esa rotulación mecánica horrorosa justificada a la izquierda, era imposible no fijarse.

O la rotulación de Bruguera con fuentes *san serif*.⁶

⁶ Las fuentes *sans serif* o de palo son tipografías que no tienen líneas que se proyectan en los extremos (las que sí tienen remates se denominan *serif*). Entre las fuentes más populares *sans serif* se encuentran: Helvetica, Avant Garde, Arial y Geneva. Las fuentes *serif* incluyen Times Roman, Courier, New Century Schoolbook y Palatino.

IB: Eso es. Hoy en día, lo ves y te estremeces a menos que seas un lector antiguo que ha crecido con ello. Un lector de veinte años lo ve y se echa a temblar. Para motivarme quiero pensar que si no se apreciaba el trabajo de rotulación es porque está bien integrado. Lo creo así porque es parte del cómic, es parte del dibujo. Rotulé dos veces *Asterios Polyp* (Sins entido, 2010/Salamandra, 2014) y, si no lo hacías como Mazzucchelli quería, no se podía publicar. Mazzucchelli es un perfeccionista, solo hay que ver su maqueta. La maqueta estaba hecha en QuarkXPress. Para entonces yo estaba usando ya InDesign pero tuvimos que hacerlo en Quark porque, si no, no salía. No por la rotulación, sino porque él había usado unos Pantones⁷ que en InDesign no encajaban. Lo intenté de mil maneras porque trabajar con Quark era una pesadilla. Cada vez que tenías que maquetar con el texto, había que marcar la herramienta de caja de texto. Cuando tienes que enfrentarte a doscientas páginas, tener que señalar cada vez la herramienta de caja de texto es una locura.

En *Asterios Polyp* había que matizar mucho la rotulación porque, sin ver dónde va el rabito del bocado, ya sabes quién está hablando. El autor consideraba que, igual que cada personaje tiene una voz, el lector debe ser consciente de ello a través del rotulado, diferente para cada uno de los protagonistas. Para mí es el trabajo más exigente que he hecho, pero también es del que estoy más orgullosa, porque es una obra de arte a la que me alegro de haber contribuido.

⁷ En impresión es habitual imprimir en cuatricromía (CMYK); los Pantones son colores sólidos.



En *Majareta* la tipografía muestra los problemas de bipolaridad de la protagonista.

¿Cómo es el proceso de rotulación de un libro?

IB: El proceso tiene una parte manual y otra digital. Yo no uso tipografías básicas. Me lleva mucho trabajo. Al principio no era tan difícil, usaba tipografías que tuviesen caja alta y caja baja si había, pero todas las letras eran iguales siempre. Si tú coges un libro mío, ves que las a es son distintas, las e son distintas. Eso hace que parezca manual, aporta una frescura que un rotulado mecánico no da.

En el caso de algunos autores, su letra ondula. Es el caso de *Majareta* (La Cúpula, 2014) de Ellen Forney; como la autora habla de sus problemas con la bipolaridad, la letra es una locura porque tiene

que representarlo. Si no, no entiendes el cómic.

Antes de trabajar en ello no le daba importancia, pero es fundamental a la hora de transmitir la voz del autor. Graham Chaffee cuenta que cuando va alguien a su casa, enseña *El buen perro* (La Cúpula, 2013-2017) en castellano y la gente piensa que escribe también en español, y es muy halagador, pero no es lo habitual ese reconocimiento.

MB: En el caso de Astiberri, la que más libros ha rotulado para la editorial es Ana González de la Peña. Yo me he ocupado también de algún libro en todos estos años, pero lo habitual es que se encargue ella. Solemos pedir la tipografía con la que la obra se ha rotulado en su edición original, pero cuando no podemos conseguirla por el motivo que sea, nos ponemos de acuerdo para buscar una nosotros que se asemeje todo lo posible a la original. También hemos compuesto tipografías específicas para algún autor que con

el tiempo se han ido perfeccionando o rehaciendo por completo.

Estoy de acuerdo con Iris en que en las adaptaciones de obras de otros idiomas hay que conseguir que la obra adaptada sea lo más parecida posible al original, porque la rotulación es parte de la obra. No se aprecia la buena rotulación, pero se nota cuando está mal hecho. Los que tenemos el ojo hecho para estas cosas sí lo valoramos. Yo tengo algunos libros por casa en su versión original y en la española porque me gusta mucho el trabajo que se ha hecho. En el caso de *Acme Novelty Library* (Reservoir Books, 2009) de Chris Ware, por ejemplo, es una maravilla el trabajo que se ha hecho ahí.

LG: No sé cómo es tu sistema de trabajo, Iris, pero me imagino que es algo mixto entre alternar caracteres y variantes de letras, y realizar otras directamente a mano. Intentando encontrar un punto medio entre hacerlo muy bien y no morir en el intento.



En *Basura* (Astiberri, 2014) Manuel Bartual recrea el meticuloso trabajo tipográfico de Derf Backderf.



Ata reconstruye el trabajo pictórico de Mr. Kern en *El Caso Alain Lluçh*.

IB: Sí, porque, si no, te podías pasar allí un año para hacer un cómic.

LG: Me acuerdo también de Fernando Fuentes, que es un diseñador y tipógrafo y hace cosas para Dibbuxs. También de Toni Mascaró, editor de Apa Apa y que hace muchas cosas para Salamandra Graphic.

Es muy interesante lo que comentáis de la rotulación mecánica de autores. Cuando haces una adaptación de una obra de fuera, te entregan la tipografía del autor, pero hay tipografías y tipografías. Hay

algunas maravillosas con todo tipo de combinaciones y otras bastante flojas, que se limitan a lo esencial y cuentan con un *tracking*⁸ que no está nada trabajado. Si tienes la opción, siempre es mejor trabajar con varias versiones de un mismo carácter para ir alternando a lo largo del texto. Yo he rotulado a Seth, por ejemplo, con el que igual no tienes tantas variantes, así que tienes que preocuparte de estrechar tipos, de jugar con el *track* y la

⁸ El espaciado entre varios caracteres es lo que se conoce como *tracking*. En español, este término no hace referencia al interletraje o interletrado.

línea base, para que parezca una rotulación manual. A veces, ni siquiera tener la tipografía del autor garantiza que el trabajo resulte suficientemente fresco.

La onomatopeya mezcla dibujo y letra. Ata, en *El Caso Alain Lluch* (Autsaider, 2018) de Mr. Kern, tuviste que recrear su estilo grafitero. Entiendo que las onomatopeyas merecen capítulo aparte.

AL: La singularidad de este libro es que las onomatopeyas son pictóricas. No lo puedes falsear de otra manera, están hechas con aguadas y lápices de colores, carboncillos... con lo que no solo tienes que borrar el texto anterior, sino que tienes que ver cómo completar palabras que no encajan al traducirlas. Son trabajos que, más allá del disfrute que te puedan generar, no se pueden hacer teniendo en cuenta baremos como el dinero o el tiempo. Otros muchos tebeos de Autsaider los ha rotulado Nono [Kadáver],⁹ que es muy versátil. Es la persona ideal para rotular los tebeos de Kaz, porque sus rótulos tienen mil estilos. A mí me resulta más fácil mimetizar un solo tipo de letra, como en *El club de las chicas malas* (Ryan Heshka, Autsaider, 2019). Eso sí, Nono se rotuló la portada, que era un curro muy duro; pero Kaz cambia la rotulación en cada historia, con una cabecera distinta cada vez, su pequeña onomatopeya o mil detallitos. Nono tiene esa capacidad de mimetizar en tiempo real la tipografía de cualquier autor. Tiene interiorizados cómo son los juegos de cada familia de

tipos. Con ver una o dos letras te puede completar un abecedario con una tipografía que no tiene delante.

Otras veces lo ha hecho Molina, haciendo incluso el trabajo mal a propósito. Recuerdo una ocasión, en el *Sangre americana* (Benjamin Marra, Autsaider, 2015), en el que la tipografía manual del autor no era muy agraciada, y tratar de imitar algo que en sí mismo no tenía mucha gracia no nos apetecía mucho, así que le propuse a Marra recrear el rollo retro de su estética en una rotulación de fotocomposición, recortando tiras de letras y procurando que quedaran medio cutres, desniveladas, como en los tebeos de los *New York City Outlaws*, que Marra siempre cita como su principal influencia. Era una locura de curro y, explicándole a Molina cómo lo quería, le dije: «esto tiene que quedar mal, que parezca que lo ha hecho alguien muy torpe y con pocas luces». Me dijo que había dado con el hombre perfecto [risas]. Al final, hay que jugar siempre a favor del tebeo y escoger las herramientas necesarias en cada caso.

Y creo que es cierto lo que decís. Nos fijamos en la rotulación los que nos dedicamos a ello y a veces ni eso. Estos días he estado leyéndole tebeos de *El teniente Blueberry* a mis hijos y en algunos volúmenes es acojonante. Está hecho a mano, pero es terrorífico, con una desgana terrible. Es la reedición de la reedición de la reedición. Ha pasado por un montón de manos en la editorial y a nadie ha parecido molestarle.

Tocar la rotulación de un autor te genera cierto respeto, como cuando enmarcas originales con guantes para una exposición,

⁹ Es muy poco habitual encontrar libros en los que se vea el trabajo de los rotulistas en nuestro país. Una excepción es *Rotulando in Spanish* de Nono Kadáver (Blur ediciones, 1998).



«Esto tiene que quedar mal, que parezca que lo ha hecho alguien muy torpe y con pocas luces».

con cierta reverencia. Intentas hacerlo bien porque sabes que el autor lo va a ver y llega un momento en el que lo sientes como tuyo. Somos cinco tarados los que nos lo tomamos tan en serio como si lo que hacemos fuera la piedra angular de un buen tebeo, pero en general no sucede así. La gente trabaja en ello como un curro más, sacándolo adelante metiendo horas pero sin esa vinculación emocional.

DISEÑO

¿Cuál es el trabajo de un diseñador en un cómic? ¿Cómo os llega el trabajo y cómo lo desarrolláis? Entiendo, Ata, que al ser a la vez editor y diseñador tu trabajo es muy distinto que si trabajas para otros.

AL: Lógicamente cambia mucho. En los tebeos extranjeros, si me parece que la edición es excelente, no tengo ningún problema en replicarla de una esquina a la otra. Por ejemplo, en *El club de las chicas malas*, no he movido prácticamente nada de la edición de Nobrow. En el caso de ediciones que creo que no benefician al libro, hablo con el autor original y le planteo cambios de portada, de papel, formato o lo que sea. Todos me han dicho que sí y han quedado encantados. La sensación de que has elegido esa obra por algo y que hay elementos a mejorar está allí.

Con los autores nacionales he trabajado desde el inicio, con lo que la intervención en el diseño es total, desde el momento en el que decides marcar los márgenes de la página. Si quieres algo más estresante, agobias más dejando menos márgenes de blanco. Hay una serie de elecciones,

como el tamaño de la mancheta,¹⁰ las cubiertas, hasta sugerirle al autor que se lo rotule a mano. En el caso de *Desde abajo* (Autsaider, 2017), el primer capítulo que había hecho Don Rogelio J. estaba rotulado a máquina. Con el trazo enrabiado que tiene el dibujante, se estaba dejando la mitad de la expresividad del tebeo con una tipografía que se repetía. Se lo comenté y Rogelio, que es un currante, lo hizo encantado.

Al final haces del Pepito Grillo que a veces no tiene el autor. Igual al haber sido aspirante a autor en algún momento tienes algo más de respeto. Al final solemos llegar a un acuerdo. Otros autores lo tienen muy claro y quieren que participes lo mínimo posible. Si estoy de acuerdo en todo, intento no intervenir. Hay autores a los que les toco el jpg y les digo como lo veo, y a otros sé que si les hago eso les sale un sarpullido. Hay casos en los que hay una especie de hermandad, como con Furillo. Me manda algo coloreado y si no me gusta le digo si le parece que se lo recoloree y él tan contento.

El trabajo en Autsaider es una cosa muy familiar y tabernaria, pero intentamos que la relación tenga una implicación afectiva en el proceso y participar con el autor de las decisiones. De diez veces, nueve se quedan encantados cuando se ven implicados en la elección del papel. Es habitual escuchar por ahí a autores que quedan descontentos con el aspecto final de su libro, que se sorprenden de cómo ha quedado, pero muchas veces ni

¹⁰ En las publicaciones periódicas, espacio fijo donde constan el título, los responsables y otras referencias.



Primavera para Madrid de Magius. Desde Outsider plantean que cada página del libro sea de oro para reflejar el obscuro derroche de las últimas décadas de corrupción en el país.

se lo plantean *a priori* o prefieren delegar ese tipo de decisiones y no saben cómo se va a maquetar, cómo se encuaderna, cuál es el arte final, qué papel requiere. Entrar en esa consideración del objeto físico les da a los autores un bagaje que otros no han tenido porque solo han trabajado en digital, como es lógico.

En tu caso, Lorenzo, ¿cómo empieza y acaba un encargo?

LG: Depende de la intención. Ata comentaba que, si la edición de la que se parte es óptima, tu labor es mantener la misma calidad que ya está. He de reconocer que eso me resulta más aburrido.

Sí es cierto que mola mucho cuando adaptas ejercicios de rotulación muy elaborados. Rotulando a Alfred en Salamandra Graphic, aprendí mucho del autor, al comprender cómo jugaba con la línea base, reducía o aumentaba tamaños en función de si un personaje hablaba más alto, si deliraba o estaba emocionalmente tocado. Utilizaba la rotulación a favor de la historia de forma que generaba gran cantidad de matices.

Pero, para mí, lo más bonito es participar cuando el proyecto se está fraguando. Es como si te traen una materia prima carísima a la que luego hay que dar forma en un producto.

Duelo de caracoles

SONIA PULIDO

PERE JOAN

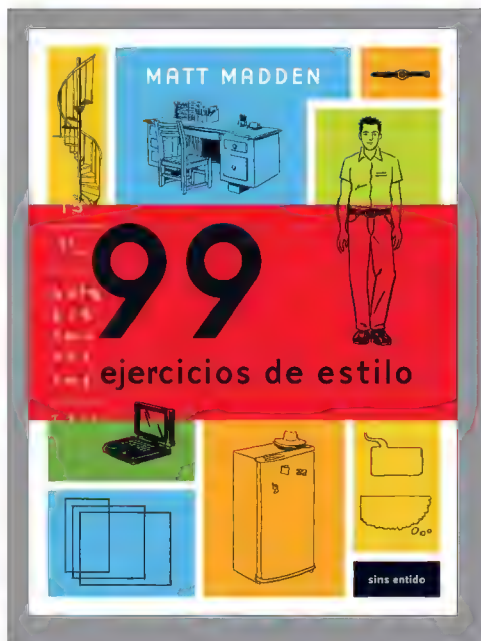


Portada de *Duelo de caracoles*.

Siempre me acuerdo de *Duelo de caracoles* (Sins entido, 2010) de Sonia Pulido y Pere Joan. Yo tenía unas ideas preconcebidas para la cubierta que Sonia no veía claras. Ella me dio unos parámetros que recogí un poco a regañadientes y al avanzar vi que, efectivamente, tenía que ser como ella decía. Solo el autor, que conoce bien su obra, puede llevarte a un terreno al que posiblemente tú nunca podrías llegar por mucho que pongas en el proceso.

Otras veces te viene el autor con la portada ya hecha. Es su libro, lo siente como su hijo y entiendo que necesita controlar todo el proceso gráfico, incluido el diseño. Pero a veces no es el camino, o directamente es mucho peor diseñador que autor de tebeos, o simplemente está tan dentro de su obra que no es capaz de abordar el diseño pensando más como lector que como autor. En esos casos hay que intentar buscar un equilibrio entre lo

que él cree que hay que hacer y lo que realmente es mejor para el libro.



Portada de *99 ejercicios de estilo*.

El proceso varía en función de los actores que haya, pero lo importante es que cada una de las partes aporte y crezca. Para mí, trabajar en *99 ejercicios de estilo* (Sins entido, 2007) de Matt Madden fue un gustazo. Cuando lo vi nos dimos un abrazo de lo bien que había quedado el libro. Es una tontería, pero para mí fue importante.

Lo que me gusta es cuando hay un respeto entre el autor y el diseñador, cada uno se ocupa de su tarea y puedes hacerlo con mimo. Es lo que dice Manuel, que si tienes que sacar veinte títulos al mes no das abasto y se tiene que notar en el resultado. Al final hablamos de libros que tienen unos costes y tienen que salir, y eso también lo tenemos que entender. Es una mezcla de cosas.

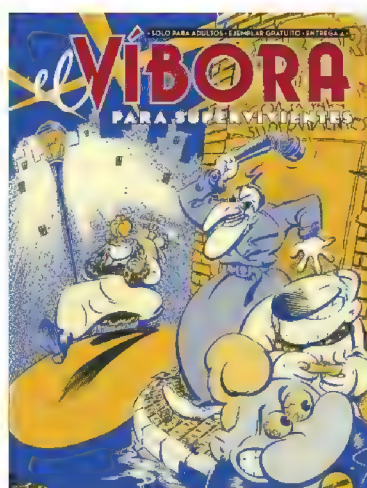
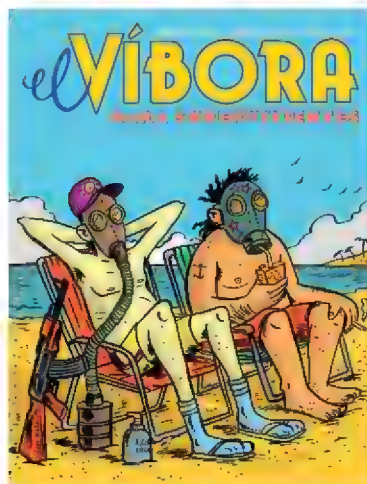
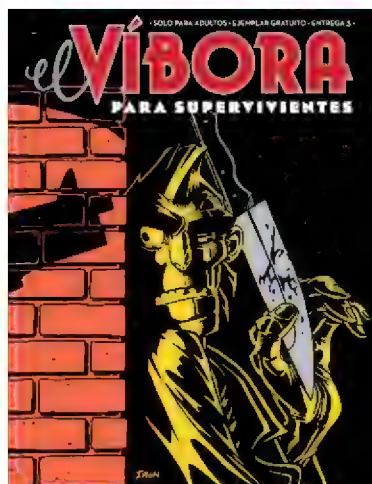
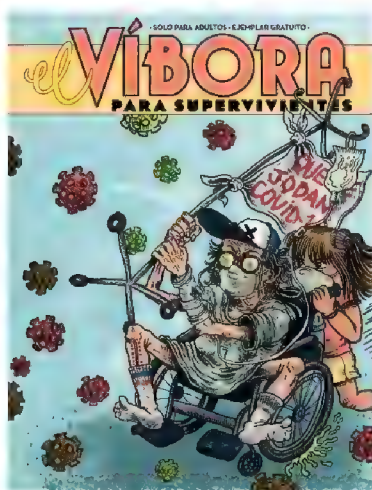
Por cierto, yo trabajé con Iris en Sins entido cuando sacamos *Asterios Polyp* y fue un lujo. Hay autores también que te dan lecciones de humildad, y tú das consejos y ves que eso se traduce en que la obra mejore, que creo que es de lo que se trata. A veces, ni siquiera figura tu nombre, pero yo no veo muy distinto el trabajo que hace un traductor, un rotulista o un diseñador. Todo forma parte del libro.

En tu caso, Manuel, ¿cómo lo afrontas?

MB: Repito lo mismo. Lo importante es escuchar al autor, bien porque trabajas directamente con él o, si trabajas con un autor extranjero en una obra ya publicada, intentar comprender qué era lo que pretendía conseguir. Como diseñador es cierto que muchas veces te hueles cuando hay algo que no ha quedado como al autor le habría gustado. Esto hace que tu trabajo se convierta en una oportunidad para preparar una edición al gusto del autor, que por lo menos pueda conseguir que la edición extranjera de su obra sea como lo que él había imaginado desde el principio.

Como Ata, eres diseñador y editor. Imagino que afectará a tu trabajo en el diseño.

MB: En Astiberri siempre he intentado escuchar al autor y se han dado casos de ediciones de aquí que preferían por encima de la original. En ¡Caramba!, tanto cuando estábamos solos Alba y yo como ahora con Astiberri, todos los libros son de autores españoles, de modo que en todos hay un cruce de llamadas y mensajes con ellos para que la obra sea lo que



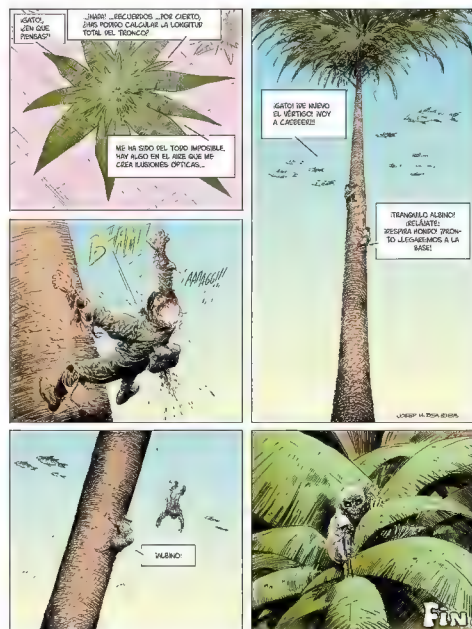
Durante el confinamiento, La Cúpula lanza la revista *El Vibora* de manera semanal y formato *online*, recuperando algunos de sus mejores momentos.

tienen en mente o, si están más perdidos, ayudarles y ver qué les puedes aportar para que el mensaje que buscan transmitir se amplifique o llegue de la forma más clara posible.

Iris, además de tu labor como rotulista, te has ocupado de la reconstrucción de obras para Trilita y de la digitalización de parte de archivos de *El Víbora* para la edición digital que se hizo durante el confinamiento.

IB: Creo que el primer trabajo que hice de reconstrucción fue la recopilación de *Tank Girl: La odisea* que se hizo en formato tomo con tapa dura en La Cúpula. En ese caso, sí estaba digitalizado, pero estaba todo desregistrado, ningún color atinaba para nada. A partir de los fotolitos¹¹ hubo que rehacer todas las páginas con Adobe Photoshop. Incluso así, algunas figuras estaban deformadas. Hubo que hacer mucho trabajo. Aparte, el color estaba hecho con trama. Si comparas la edición de otras editoriales con el de La Cúpula, ves que tienen un muaré¹² horrible. Es un trabajo que llevó varios

meses, pero considero que mereció la pena. Solo hay que comparar los libros. Yo atesoro el libro de La Cúpula, que ya está descatalogado, como una joya y lo puedo enseñar a quien quiera en mi librería.¹³



Color restaurado de *La muralla*.

Restauré el color de *La muralla* (Trilita, 2017) de Josep María Beà, porque estaba muy machacado y, al acabar, vino Beà a darme un abrazo a la librería. Es lo bonito, cuando ves que el autor valora tu trabajo. Muchas veces no aparece nuestro nombre, a veces porque se le olvida al editor o por lo que sea. El corrector tampoco aparece nunca y si ves un libro lleno de faltas es horrible. En un libro trabaja mucha gente que nunca se ve.

¹¹ Un fotolito es, en la impresión *offset* y huecograbado, la película fotográfica o acetato velada, con imágenes en negativo en algunos países y en positivo en otros (España entre ellos), utilizada para su posterior reproducción sobre la plancha con la que se imprimirá la imagen en papel. Para cada color se emplea en cuatricomía un fotolito distinto, cuatro en total. Posteriormente se superponen los cuatro fotolitos. Es un sistema que, con las nuevas tecnologías, ha caído en desuso.

¹² El muaré es un defecto de impresión que se crea al utilizar el tramado tradicional en la impresión de cuatricomía, generado por la interferencia de varias tramas o por la interferencia de una trama con una estructura en la imagen impresa.

¹³ Además de rotulista, Iris es responsable de la librería Marcapáginas, especializada en novela gráfica.

Al margen de todo esto, he trabajado con muchos otros profesionales. Con Isa Márquez, la pareja de Jaime Martín, que trabajó en *La Cúpula* durante años. Con Andrés Salvarezza hemos trabajado mucho y siempre pide que su nombre salga. Pero no se pone por defecto a los traductores, rotulistas o diseñadores, a la gente que participa. Creo que merecemos salir en los créditos igual que todos los demás. Tampoco somos tanta gente como para no incluirnos. Si entre todos hemos conseguido que ese libro quede precioso, lo justo es que a todos se nos reconozca nuestra parte.

Muy pocas veces he visto a gente hablando de diseño en cómic, aunque recuerdo un artículo, Manuel, en el que hablabas de cómo hiciste la portada de *El libro de los insectos humanos* (Astiberri, 2013), de Osamu Tezuka. Parece que hay un problema con hacer llegar los clásicos a un público actual que se ve especialmente en la portada.

MB: No recuerdo ese artículo. En mi experiencia con los mangas, lo que me ha

pasado a menudo es que cuesta conseguir la portada original por motivos y criterios que se me escapan, y tienes que buscar alternativas. A veces no tienes nada de lo que partir, y te toca emplear las viñetas del libro. Con suerte, encuentras entre los materiales una carpeta con varias ilustraciones que no se han empleado en el libro y puedes rascar algo de ahí, pero lo habitual con los mangas que he maqueta-do ha sido tirar de inventiva, leer el libro e intentar hacer algo acorde. Una portada que me gusta como quedó es la de *Hitler* (Astiberri, 2017) de Shigeru Mizuki. Creo que sí había una portada que nos podría haber funcionado de una edición extranjera, pero no se pudo conseguir ese material. Por lo general, utilizar un diseño de otra edición conlleva un coste extra, y cuando ni siquiera se trata del diseño de la edición original, lo mejor es empezar de cero.

Para esa edición del *Hitler* de Mizuki me apoyé en el símbolo de la esvástica, que aparte de reconocible es muy potente, y lo combiné con una ilustración que ve-



A la izquierda, dos bocetos de portada para *Hitler*. A la derecha, la portada definitiva.

nía incluida entre los materiales, con un tratamiento más pictórico que con el que está dibujada la novela gráfica. Empecé a trabajar un diseño en el que el texto de la portada también tuviera su importancia, pero a medida que avanzaba me daba cuenta de que la imagen era tan potente que merecía la pena relegar el texto a un segundo lugar de importancia. La parte del diseño de la esvástica va en rojo, y en la impresión acabamos reforzando toda esa parte con un barnizado brillo que la hacía destacar aún más.



Esto no está bien (Autsaider, 2020). Contrastando con el contenido políticamente incorrecto de Irene Márquez, desde la editorial plantean una cuidada edición en una caja, en la línea del trabajo de Chris Ware.

En la edición se llevan a cabo cada vez más filigranas: tintas especiales, barniz uvi, acabados más singulares... No sé

hasta qué punto podéis participar de ello los diseñadores.

MB: Cuando me llega un encargo de Astiberri suele ya estar bastante cerrado, aunque siempre están abiertos a sugerencias. Sí que es cierto que hay libros que han cambiado en el proceso de maquetación. Estoy pensando en *Beowulf* (Astiberri, 2013) de Santiago García y David Rubín. En principio se planteó para imprimirse a 17x24 cm., pero durante su maquetación vimos claro que había una intención ahí que se desaprovechaba dándole un formato tan reducido, y se acabó ampliando a tamaño álbum.

LG: En el caso de Sins entido, cuando yo me incorporé, había un condicionante importante para que el retorno de la inversión fuera bueno. Los primeros títulos de la editorial, como por ejemplo *El corazón de las tinieblas* (VV.AA, Sins entido, 2002), entre otros cuantos, se hacían con fotomecánicas como Cromotex, que era una de las mejores que había en Madrid en aquella época. Y se imprimían en talleres especializados en libros de arte que trabajaban para gente como el Museo del Prado o el Centro de Arte Reina Sofía. Eran unos medios de lujo, pero, si hubiésemos querido recuperar la inversión, tendríamos que haber sacado los libros a 50 euros, totalmente fuera del precio del mercado. De hecho, en ese momento ni siquiera estábamos en el escenario de la novela gráfica, por lo que las tiradas eran aún más cortas. Necesitábamos que los libros entrasen en una horquilla de presupuesto y era complicado buscar proveedores buenos y que encajasen en esos precios. Así que, por una parte, intentábamos buscar formatos de colección que

permitieran ajustar costes, pero también que tuviesen un acabado un poco especial.

Al final, con estas tiradas, creo que es un problema sin solución si te centras en un solo libro, por lo que se trata de tener un fondo editorial grande, con una calidad media y algunas cosas más cuidadas, pero intentando no tirar la casa por la ventana.

Es un tema editorial, buscar una relación calidad-precio que sea asumible para el lector.

LG: Eso es. Imagino que Astiberri y La Cúpula tendrán que tomar decisiones para ver qué tirada se puede hacer, cuánto cuesta cada ejemplar y a qué precio se puede llegar a vender. El precio de los libros se pone en función de los costes, de la compra de derechos, de lo que esperes vender, y en función de eso lo pones o no algo más barato... Depende de muchos factores. Con todos esos condicionantes, tú tienes que conseguir que el libro funcione como objeto.

Ahora damos por sentado una serie de cosas, como la tapa dura, la reserva uvi...¹⁴ pero cuando yo empecé el color era una cosa muy preciada al alcance de muy pocos. Ahora ni se plantea, casi todas las imprentas tienen máquinas de cuatro cuerpos de impresión y prácticamente les cuesta lo mismo imprimir a color o en blanco y negro. De hecho suelen poner más pegas a la hora de imprimir en dos tintas directas porque les supone más trabajo limpiar las máquinas.

¹⁴ La reserva uvi en imprenta consiste en aplicar un barniz sobre el diseño base que logra resaltar zonas concretas del formato que estemos imprimiendo.

Recuerdo que *Asterios Polyp* se imprimió en China para cuadrar números y que por aquí estábamos todos muy asustados. Era un libro muy delicado con las tintas. Hubo que mantener la maqueta en Quark porque el autor montó las tintas directas de una manera que no era asumible para InDesign.

Era un momento de transición entre una herramienta y otra. Recuerdo que un año antes Ana González de la Peña, que también trabajó para Sins entido, ya me había hablado de InDesign. Entonces yo era bastante reacio a cambiar de herramienta. Es curioso ver cómo, a medida que las tecnologías van evolucionando, también afectan al resultado.

En cualquier caso, en estos momentos se puede hacer todo en un libro pero hay que ver los costes y si lo necesita de verdad. Echar el resto en un libro de Chris Ware es fundamental, claro, pero no todos los libros lo requieren. Luego llega Nobrow y nos deja a todos con un palmo de narices con una distribución por Internet, sacando cosas muy locas. Yo no sé cómo les irá, pero quiero pensar que es un modelo que funciona.

A ti, Ata, la relación calidad-precio te afectará a la hora de tomar decisiones.

AL: Sí. Lo que comentabais de buscar impresores cómplices es importante. Buscar la imprenta vieja que tiene la máquina de blanco y negro antigua para que realmente te salga a cuenta.

Es importante encontrar imprenteros a los que les guste esto. En un pueblo de al lado de donde vivo, Muro, hay un im-



Autsaider editó cuatro cajas entre 2012 y 2014: La caja roja, verde, marrón y negra. Cada caja contenía 16 minitebeos de 20 páginas realizados por algunos de los autores independientes de la época.

presor que tiene su propia editorial, saca libros de poesía, de ensayo... y se lo pasa pipa buscando papeles especiales para hacer pequeñas tiradas. Se trata de intentar que todas las partes de la cadena estemos por la labor. Si eres pequeño, tienes

que buscar las cosas que encajan contigo y gente que trabaje contigo por afinidad. Las cajas de Autsaider las hacía un hombre que tenía una fábrica en Rubí, que le gustaba el cómic y te tamponografiaba quinientas cajas. Es una técnica con unos tirajes que si le planteas a alguien que te lo haga, se niega, pero a él le hacía gracia. Hasta que hicimos la caja negra y me dijo que hasta ahí ya estaba bien, que no hacía falta estirar más el chicle. Era parar toda su tirada para Telepizza o Cacaolat, que tiraban millones de cajas, para hacerte a ti quinientas [risas].

En cada libro tienes que administrarte en función de la chaladura que te dé. Para el *Cowboy Henk* (Autsaider, 2014) me dieron una subvención del gobierno de Flandes de 4.000 euros para ayuda de traducción de su lengua, y decidí invertirlos en la producción. Otro igual se lo hubiese metido en el bolsillo, pero preferí invertirlo en el libro y quedó genial. Es ver dónde modular y por qué quieres apostar. Los libros los hago para mí y confío en que en España haya dos mil tarados como yo que lo comprenden, que compartan un criterio, unas aficiones, unas temáticas... Y eso es lo que hace que gire la cosa.

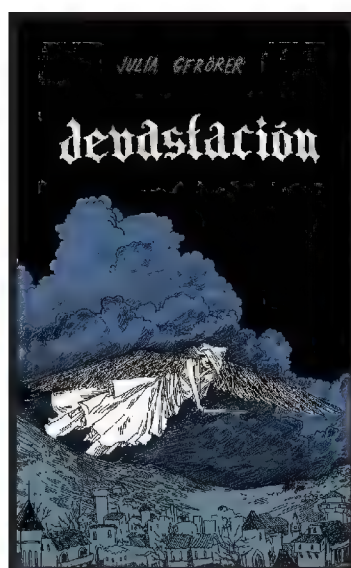
CuCoCrítica

Devastación

JULIA GFRÖRER

Alpha Decay, 2020

Comienza *Devastación* con una página en la que vemos pulgas. Le sigue una primera escena totalmente esclarecedora de las pautas a las que se va a someter toda esta pequeña-gran novela gráfica. Primero se presenta a la protagonista en un plano cerrado. Una mujer joven sentada ante una mesa en una habitación. Domina la austeridad, y con el gesto contrito y la mirada desafiante habla con alguien fuera de plano. Es difícil precisar nada más en esta primera página, pero Julia Gfrörer nos ofrece a continuación un contraplano. Y vemos que estamos en una casa modesta, y en un marco histórico antiguo. Medieval posiblemente. Muebles rústicos, ventanal con arco de medio punto, enseres discretos. Una mujer en su casa, cuya conversación avanza un poco más sin que acabemos de ver al interlocutor o interlocutores. Estos quieren llevarse a su hija, un bebé que descansa en sus brazos.



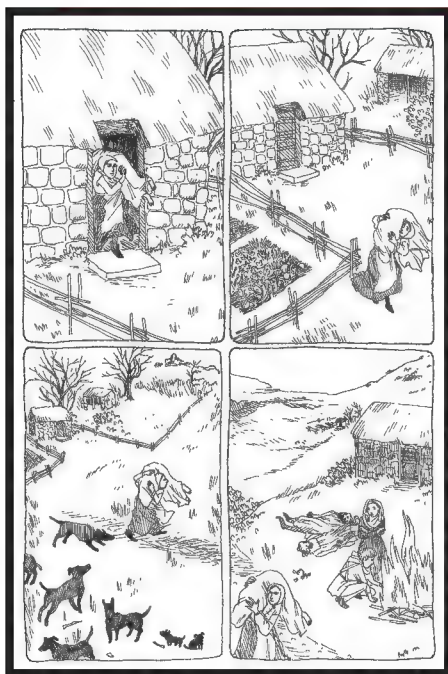
Pocas viñetas más tarde los visitantes entran en escena. Son un esqueleto con corona y un hombre vestido con una toga a la manera de la Grecia clásica, y dotado de alas en las sienes. Se trata de representaciones de la Muerte medieval y de Tánato. La iconografía de la muerte se desarrolló paulatinamente a lo largo de la Baja Edad Media. Su consolidación se debió a la propagación de la peste desde mediados del siglo XIV por Europa alcanzando su devastador cenit entre los siglos XIV y XVI. Hablamos, claro, del impacto de la Peste Negra (propagada por ratas y pulgas, como las que abren *Devastación*). Pero la muerte es una constante que puede encontrarse en otras épocas y culturas, como en el panteón de los dioses clásicos griegos: Tánato, hijo del Érebo y de la noche, es el dios de la muerte de la cultura clásica. Su hermano es Hipnos, divinidad del sueño. Ambos se relacionan a su vez con el olvido. Tánato luce esas curiosas alas en su cabeza. Así que la muerte en el siglo XIV es exactamente la misma del siglo V a.C. Y del 2020. La historia es entendida aquí como portal a lo universal.

Está claro que Julia Gfrörer ha medido muy bien los primeros compases de su obra, que acota perfectamente (una historia, sí, devastadora). Estamos en la citada crisis de la Peste Negra y en el retrato de una sociedad inmersa en un trance total: físico por el diezmo poblacional; moral porque ¿cómo entender el papel de Dios en un tiempo en el que convives más con la muerte que con la vida? Lo fascinante es que Gfrörer, para resolver estos interrogantes, se aleja de veleidades como la recreación escrupulosa de cada nimio detalle o los diálogos sobrecargados de «datos» (pandemia del género cuando se entiende mal) y mantiene un pulso para su relato más próximo al alternativo americano que al histórico y sus tópicos. *Devastación*, publicado originalmente en Fantagraphics, tiene más que ver con la expresividad gráfica de ilustradores y pintores como Edward Gorey y el *angst* de Egon Schiele, o incluso de historietistas atmosféricos como Eddie Campbell, que con el puntilloso encono recreativo de la actual escuela de cómic histórico *mainstream* tan del gusto francés.

En *Devastación* impera el pensamiento y el alma de una edad rota. Retrata un momento de desesperanza ante el futuro provocado por la muerte, por una muerte omnipotente, voraz e imparable. El cómic abunda en pasajes tremendos. Gravitan alrededor de la vida de una joven madre que se resiste a perder a su hija en una aldea acosada por la peste. Un sentimiento universal que al tiempo retrata magníficamente un momento particular. En este sentido, *Devastación* es el mejor cómic de género histórico que he leído en mucho tiempo, cercano al pulso autoral de un Ingmar Bergman, exacto en la recreación no tanto de ropas y arquitecturas como de mentalidades. Esto es más sutil, pero quizá más difícil, que el documentalismo escenográfico *extreme*, ya que no obedece tanto a la paciencia del maestro artesano como a la construcción inspirada de ambientes y ritmos.



La parsimonia con la que se desarrollan las escenas nos habla mucho mejor de ese medievo rural devastado que el detalle de los linos, los cintos y los aperos de labranza extraíbles de un cuadro de Brueghel el Viejo. En realidad, describe muchísimo mejor a la protagonista una conversación mantenida durante el relato sobre Santa Catalina, aparecida o soñada. Parece una tontería, una cita a un santo o santa cualquiera, un lugar común, «en la edad media eran muy religiosos, citemos a San Perico de los Palotes que queda bien». Pero solo desde la inquietud lectora a la que nos convida Gfrörer y a la práctica de la curiosidad hacia lo que leemos, nos percataremos de que Santa Catalina resulta ser una santa auxiliadora invocada contra... la muerte súbita. Nada es dejado al azar —y mucho menos a San Perico de los Palotes.



Este delicado deleite por el detalle histórico de peso y por el perfilado exacto hacen de la lectura de *Devastación* una golosina para quienes gusten de la narrativa sobre nuestro pasado. Golosina endulzada por un fascinante buen hacer de Gfrörer. Sus páginas de cuatro viñetas (salvo interludios que parecen distribuir la lectura en capítulos) nos enclaustran en la sensación de ese mundo cerrado, inamovible e inevitable. Sin embargo, dentro de la viñeta la autora practica una riqueza compositiva arrolladora en diversidad de planos, querencia por la descripción de lugares y paisajes, pero también por el desnudo compositivo. La obra es magistral tanto en recreaciones más o menos veristas de espacios y escenarios, como en los momentos en que decide desnudar el fondo para centrarnos en los personajes, un gesto, una mirada, una línea de diálogo sobre las que el entorno no interfiere

(porque se ha eliminado de la composición). Entonces ¿en qué nos fijamos más, en la modulación dinámica con los planos, o en la retícula carcelaria? ¿Qué nos cuenta desde lo formal la autora? ¿Resignación o esperanza?

Entramos así en el mensaje de la obra. ¿Cómo no sentirnos fascinados ante la fuerza de la idea que transmite *Devastación*? No creo que haga un *spoiler* excesivo (pero puedes abandonar la lectura y dejar esta conclusión para cuando leas el cómic) al concluir que Julia Gfrörer ha apostado por la vida en el más desolado entorno. Y esa rendija de luz casi fugaz que nos transmite uno de los finales más hermosos que recuerdo en mucho tiempo, ha conseguido iluminar todo el oscuro camino de la lectura.

OCTAVIO BEARES

Octavio Beares comenzó a hacerse oír en la red con un nick, y un blog personal (en activo desde 2005) llamado El Octavio Pasajero. A los pocos años abre un blog sobre tebeos — dentro del grupo de prensa local Gente Digital—, Serie de Viñetas, que aún mantiene operativo. No así otro más sobre el cómic The Sandman al que no obstante promete dar continuidad, algún día de estos. Se ha prodigado por medios varios: de la revista online Viñetas en Palabras a la web cultural Culturamas, pasando por Rockdelux, Cactus, Mondo Sonoro, 13 millones de naves o el diario Faro de Vigo, donde hace una sección más o menos periódica sobre historieta desde 2009. Ha comisariado un par de exposiciones sobre historieta para Museo de Pontevedra y Diputación de Pontevedra, codirige CuCo, Cuadernos de cómic. Le gusta la música alternativa y el post hardcore, aunque sabe que ya no tiene edad.

La cólera

JAVIER OLIVARES Y SANTIAGO GARCÍA

Astiberri, 2020



Javier Olivares y Santiago García han vuelto a hacer lo imposible. Han tomado un monumento cultural de sobra conocido, lo han deconstruido a conciencia, han vuelto a montar las piezas siguiendo sus propias instrucciones y el resultado es una lectura completamente distinta, provocadora, poliédrica y reflexiva. El tándem Olivares-García comienza a especializarse en hacer que parezca fácil esta tarea de reinterpretación imposible. Si en su último proyecto juntos nos aproximaban a un icono de la cultura española como *Las meninas* desde ángulos insólitos, en *La cólera* se atreven a releer la *Iliada* y, de paso, gran parte de la tradición humanista europea.

No es la primera vez que Olivares y García se adentran en la adaptación o apropiación de obras literarias: lo hicieron por primera vez en 2007 con la creación de tiras basadas en las *Vidas de artistas* de Vasari, publicadas en la revista *El Manglar*, y continuaron con *El extraño caso del doctor Jekyll y mister Hyde* (SM, 2009), aunque esta última puede considerarse una obra de encargo. Y aunque *Las meninas*, su obra conjunta más aclamada y Premio Nacional del Cómic 2015, no sea una adaptación, sí que explora temas próximos a *La cólera*, como la inmortalidad a través de las obras.

La cólera narra el mito de Aquiles; comienza con sus hazañas en la guerra de Troya y luego, a través de *flashbacks*, ilustra su juventud y su paso por Esciro, antes de que Ulises lo convenciera para ir a la guerra. Después de diez años de lucha, cuando el rey Agamenón, comandante de los aqueos, le arrebató a Briseida, su esclava y botín de guerra, él, encolerizado, decide abandonar la contienda como protesta ante la injusticia. Hasta ahí, la de Homero, la clásica de griegos, batallas y guerreros. No hace falta siquiera haber leído la *Iliada* para saber a qué atenerse: el mito de Aquiles y la guerra de Troya forman parte de nuestro ADN cultural. A partir de ahí la obra toma derroteros insospechados.



Aquiles emprende una suerte de viaje astral guiado por su madre, Tetis, a una Europa futurista poblada por los hijos e hijas de su ira. Para este viaje se metamorfosea en mujer, Pirra, el nombre que tomó Aquiles en Esciro donde pasó su juventud oculto como muchacha. Pirra se convierte en una habitante más de este futuro deshumanizado de cubículos de oficina, incomunicación y soledad donde su jefe —Héctor— abusa de ella sexualmente. Ayudada por Pat, el *alter ego* futuro de Patroclo, se convierte en una de las líderes de un movimiento radical que busca liberar a los refugiados, parias de las guerras de Europa libradas fuera de sus fronteras que son sistemáticamente explotados y marginados —nos suena, ¿verdad?—. A su vuelta a la antigua Grecia, Aquiles-Pirra decide abandonar el sendero de la ira y la guerra y llevar una vida pacífica y anónima con Patroclo hasta el fin de sus días, pero todo cambia con la muerte de Patroclo a manos de Héctor —volvemos a la historia conocida—, que vuelve a despertar su ira.

¿Estamos entonces ante una adaptación de la *Ilíada*? Más bien se trata de una relectura del ciclo de Aquiles. Santiago García siempre ha resaltado la importancia de documentarse y ya en *Las meninas* se incluía una bibliografía con las fuentes empleadas en el proceso previo al guion. *La cólera* no incluye un listado de referencias bibliográficas, pero algunas de ellas se pueden rastrear con facilidad. Por una parte, tenemos algunos pasajes muy marcados tomados de la *Ilíada*: cantos I, IX, XVII y XVIII, con la ecfrasis de su escudo completa narrada sin texto, XIX-XXII. Por otra parte, los episodios de la educación de Aquiles como la niña Pirra están tomados de las *Fábulas* de Higino. El episodio del caballo de Troya, apenas esbozado, no llega a aparecer en la *Ilíada* pero figura en otras fuentes clásicas; y el periplo de Ulises hasta

Ítaca, narrado a un ritmo veloz y sin texto, un resumen de una historia que hemos leído y visto muchas veces, nos remite a la *Odisea*, igual que el pasaje en el que el héroe acude al inframundo para conversar con las sombras de los muertos y reconoce en su soberano a Aquiles, que le confiesa que preferiría ser esclavo del peor de los amos a rey de todos los muertos.

La nueva novela gráfica de Olivares y García puede considerarse una exploración de distintas temáticas que se despliegan a nivel formal, argumental, estructural y genérico, vistas siempre desde la dualidad, que impregna la novela gráfica desde su portada especular. En un juego de reversos y anversos que a continuación iremos desglosando, los autores exploran el pasado mítico y el futuro cercano de Europa, la cólera y la guerra como metáforas de la cultura europea, la fluidez de género de Aquiles, la ambivalencia de la figura del héroe o las raíces de la civilización occidental como forma de exclusión.

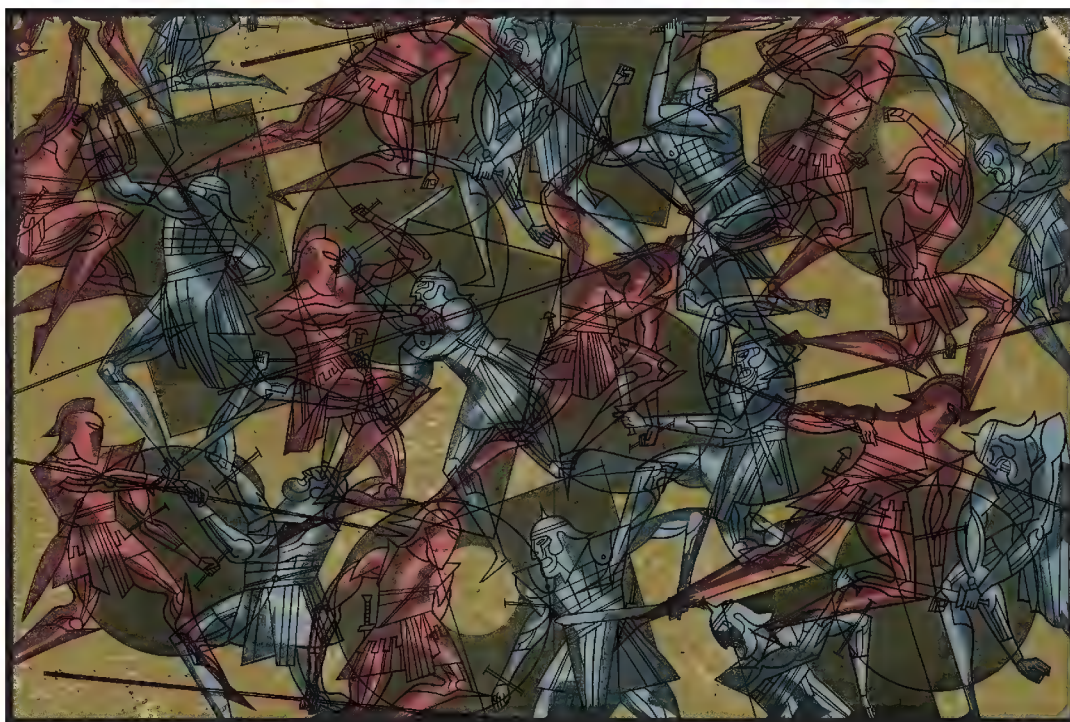
La cólera de Aquiles que da título a la novela gráfica le hace brillar como el mejor de los guerreros y el más justo de los combatientes, además de otorgarle la inmortalidad en la literatura clásica y, por tanto, en la memoria cultural europea. En la *Ilíada*, hombres y dioses viven encolerizados: Hera y Atenea contra Troya, Apolo contra los aqueos, Agamenón contra Aquiles, y Aquiles... contra Agamenón, contra Troya, contra sus circunstancias y contra la injusticia. La *Ilíada* misma arranca airada: «La cólera canta, Diosa, de Aquiles hijo de Peleo, cólera funesta que un dolor infinito causó a los aqueos y tantas valerosas almas de héroes arrojó al Hades» (p. 73, trad. Óscar Martínez). Pero, si en el poema homérico la cólera de Aquiles es el símbolo de la guerra de Troya, para Olivares y García el reverso de la cólera de Aquiles son la muerte y la destrucción que engendra, el germen de Europa y de su cultura. Somos hijos e hijas de la cólera de Aquiles, nos recuerdan, un mensaje agri dulce, porque Europa es heredera de la gloria del héroe, pero también de su violencia.

El personaje de Aquiles también nos ofrece una interesante metáfora especular, como adelanta la portada de *La cólera*, como un personaje intergénero. Aquiles, masculinizado a través de sus gestas heroicas, homosexual en su amor por Patroclo, bisexual en su relación con Briseida, niña como Pirra y mujer como heroína futurista. Esta fluidez de género y de sexualidad se traslada al plano plástico: la figura de Aquiles es escultural, flexible y aérea, con una plasticidad de bailarín y una pureza de líneas clásicas. Una rotundidad que se depura en la figura de Pirra, donde se reconoce a Aquiles gracias a su cabello rojizo —un guiño a la etimología de Pirra, que significa «pelirroja»— y a la mezcla de fuerza y gracilidad. Si cuando aparece Aquiles predominan los tonos rojos, a juego con su cabello, las tonalidades azules se adueñan de Pirra, reforzando aún más esta imagen-espejo.

Pirra pasa de ser un objeto sexual y pasivo a un sujeto empoderado: es una mujer sexualizada y abusada que se reivindica a sí misma y a las minorías oprimidas. Esta

visión tiene un claro componente feminista y, por tanto, político: «Creen que no nos deben nada» (pp. 144, 150), reclama Pirra, en una clara alusión a los que ostentan el privilegio, hombres, blancos, europeos, que por el hecho de serlo marcan qué es normativo, qué es de sentido común, qué es ser ciudadano/a, como han hecho desde siempre, desde los orígenes de Europa, desde tiempos homéricos y míticos. Esta reivindicación contrasta con las mujeres como mercadería en la *Ilíada*, rehenes y excusas de guerras y disputas. Briseida, Criseida o Helena son seres prácticamente silentes o que, cuando hablan, lo hacen para referirse a los hombres, como en la doble página de registro humorístico encabezada por la pregunta «¿Quién es Aquiles?» (pp. 82-83). Las otras mujeres que aparecen en *La cólera* con cierto protagonismo son Tetis y Penélope, quienes, a pesar de la brevedad de sus intervenciones, refuerzan la idea de que, entre la guerra y la piedad, entre la muerte y la vida, más vale elegir el amor, la piedad y la vida, aunque esto signifique perder la gloria. A esta misma conclusión llegan Ulises y Aquiles en las últimas y apoteósicas páginas de la novela gráfica.

Otra paradoja especular que plantea *La cólera* tiene que ver con la concepción del heroísmo y su relación con la violencia: ¿es la cólera la que hace al héroe? ¿O lleva la ira en sí mismo, es su *hubris* y por eso se entrega a ella? ¿El héroe solo alcanza la inmortalidad a través de gestas airadas y violentas? El mensaje vuelve a ser ambivalente: «Nadie nos recordará nunca. Somos una panda de brutos descuartizándonos en una playa con otra panda de brutos» (p. 75), se lamenta Diomedes en un pasaje claramente humorístico después de una batalla, donde los héroes aqueos desfilan uno tras otro,



figuras planas y negras sobre un fondo ocre, en una reificación de una vasija griega. Ulises, siempre el más avisado, le responde: «Yo creo que no es así como funciona. Probablemente algún aedo escribirá una canción sobre estas batallas contando esta miseria como si fuera algo noble para convencer a los desgraciados de su época de que se metan en otras mierdas como esta» (p. 75). Esta revelación no impulsa ningún cambio de actitud entre los guerreros, no es más que una tácita aceptación de los hechos. Les recordarán por cómo se narren sus atrocidades, estas serán embellecidas por el discurso. Bajo la épica de los poemas y el arte no hay más que muerte, aunque la inmortalidad se consiga retratándola como algo glorioso.

Las primeras veinticinco páginas ofrecen una síntesis excelente de esta dualidad de la guerra y del heroísmo a través de la solidez implacable de los colores, el ritmo y la monumentalidad de las viñetas a doble página. *La cólera* recibe al lector con una primera página sólida: una superficie dura color acre, palpable, casi abstracta, recuerdo de los campos de color de Rothko, pero también de los fondos de las cráteras griegas de época arcaica. A esa solidez desnuda e inclemente de la playa se asoma un guerrero. Una figura rotunda en tonos rojizos, plana sobre el fondo arenoso, que se aproxima, con un ritmo lento y majestuoso —páginas a dos o tres viñetas, viñetas a doble página a continuación— al ejército enemigo, seguido por los guerreros aqueos. Mientras estos portan escudos redondos y lanzas, los oponentes, en tonos oscuros, los esperan con escudos cuadrados y espadas. Finalmente se encuentran en un caos geométrico, lento y pautado como una danza en la que los círculos se superponen a los cuadrados, los tonos rojizos a los oscuros. Esta batalla geométrica termina en un baño de sangre, el guerrero aqueo traspasa a otro con su lanza y el rojo de la sangre invade la escena, el dibujo deja de ser hierático y plano y se vuelve más expresivo con la introducción de sombreados, que resaltan la muerte de los guerreros en el campo de batalla. El rojo de la sangre se traslada al cielo y, en medio de esta visión apocalíptica, el guerrero se desprende de su yelmo y vemos por primera vez el rostro de Aquiles. Todo el pasaje de la batalla se desarrolla sin texto, pero no por ello es mudo: las imágenes evocan estruendo. Todo ello prescindiendo del dinamismo en el movimiento de los personajes y de elementos extradiegéticos, solo gracias al ritmo marcial de las viñetas y a los planos cada vez más cerrados. Un ritmo de cráter, que recuerda sin hacerlo evidente a las ilustraciones de batallas y combates singulares de estas vasijas, que ya incluían secuencias narrativas y se pueden considerar, por tanto, antecedentes del cómic.

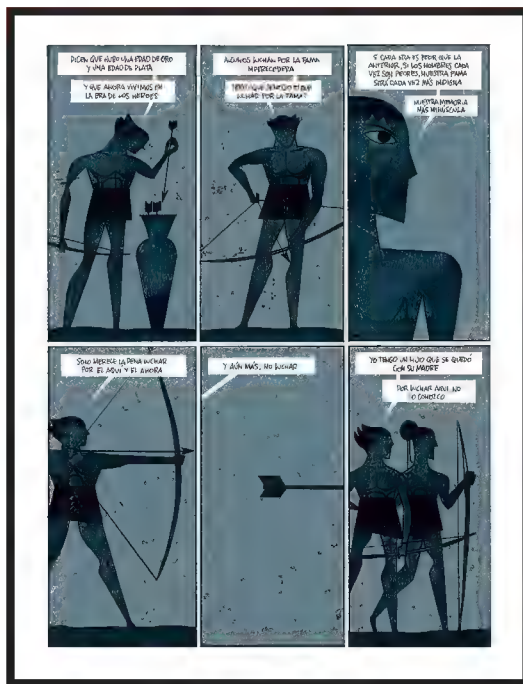
La idea de trascender la historia a través de los gestos bélicos, de alcanzar la inmortalidad a través de la violencia, no parece interesarle a Aquiles. Él lo considera algo más primario, como el sexo, que practica después de la batalla: «mato porque el cuerpo me lo pide» (p. 39). En el campo de batalla, matar le recuerda que está vivo. Es, por tanto, un héroe involuntario, la historia le hace héroe después de muerto tras eliminar incontables troyanos para vengar a Patroclo. El héroe Aquiles solo consigue la inmortalidad, trascender a la historia que nos contaron los aedos durante siglos, con la muerte. Por el contrario, el fin de Pirra en el *flashforward* futurista es fruto

del sacrificio, un sacrificio que inspira la revolución de las minorías oprimidas y apunta a que la hará inmortal. Aunque es un tema más lateral en esta novela gráfica, la problemática del héroe y de su heredero posmoderno, el superhéroe, es quizá uno de los temas centrales en gran parte de la producción de Santiago García: la novela gráfica *Beowulf* (2013), con David Rubín y las sagas *¡García!* con Luis Bustos (2015, 2016) y *El vecino* con Pepo Pérez (2005, 2007, 2009). Aún no se había aproximado a esta figura con Javier Olivares, si bien *Beowulf* iba a ser inicialmente una colaboración entre ambos que no fructificó.

No obstante, la conexión trascendencia-inmortalidad —el cómo nos recordarán— también estaba presente en *Las meninas*: si la inmortalidad está en los logros bélicos de Aquiles y Ulises, para Velázquez está en la obra de arte definitiva. «Algún día te recordarán por lo que estás haciendo aquí» (p. 38), le dice Aquiles a Ulises al comienzo de *La cólera*, cuando este, agotado tras diez años de guerra, hambre y peste, le confiesa que solo es un pastor que quiere volver a su tierra con su familia.

En otro (pp. 162-171), Olivares recrea las mayores gestas de los héroes troyanos a doble página, con esa grandiosidad de la épica que canta batallas gloriosas, que el arte y la literatura han estilizado y desposeído de mugre, muerte, miseria y gore. Resultan, en contraposición con otros pasajes y los temas de la novela gráfica, decorativas de puro inverosímiles, precisamente hermosas en su vacuidad. Son pura gestualidad, no hay en ellas violencia. Pero son un espejismo: Aquiles, el más realista de los héroes, sabe que no hay grandiosidad ni gloria en lo que es una simple matanza.

Lo que ignora es que su cólera no le devolverá a Patroclo, pero a cambio una cultura deudora de esa cólera lo hará inmortal. No habría civilización sin esa herencia de guerra, luego no habría habido guerras si los valores de esa civilización hubieran sido distintos. ¿De verdad queremos esa herencia? Ante esta disyuntiva, se abre una de las cuestiones más inspiradoras de la novela gráfica: ¿por qué somos hijos e hijas de la cólera de Aquiles y no de la piedad de Pirra? El patriarcado ha anulado ese referente —ya existente en el sustrato mítico— y ha perpetuado y estilizado un relato tóxico de guerra, exclusión y abuso, que constantemente ha cosificado, definido y explotado a todo aquello que considerase Otro: mujeres, minorías, seres marginales. Este relato tóxico empapa la esencia del héroe: no puede tener piedad, si no, no sería héroe y no



sería recordado. Si no es recuerdo, no es memoria colectiva, no habría engendrado Europa y esta no sería su heredera: inmisericorde con los débiles, violenta, patriarcal. Frente a la ira destructiva de los hombres, aparece Penélope y su mensaje: «¡La vida es tan corta! ¡Quien no tiene piedad para sí tampoco la tiene para los demás!» (pp. 218-219). Con este mensaje de *carpe diem*, Penélope escoge el amor y la piedad como base de nuestras relaciones entre pares y de nuestra supervivencia como especie. Una revelación que a Ulises y a Aquiles solo les llega cuando se encuentran en el inframundo: en *La cólera*, los únicos hombres sabios son los muertos.

La herencia tóxica de privilegio y machismo queda plasmada en ese Europa futurista donde la civilización occidental ha prosperado técnicamente, pero se ha perpetuado como forma de exclusión. El reverso oscuro queda patente a través del drama de los refugiados, llamados MENIS en la novela gráfica, un trasunto del acrónimo MENAS o Menores Extranjeros No Acompañados, etiqueta que objetifica y anula la heterogeneidad de los sujetos y la multiplicidad de historias que existen detrás. Europa sigue implicada en guerras, pero estas se han externalizado, como señala Pirra: «Sabes que la guerra se libra en Ío para que no llegue a Europa, ¿verdad?» (p. 146). El despertar de Pirra a la realidad social de machismo y exclusión que la rodea ataca a la raíz del privilegio, aunque su empoderamiento le acarrea un final trágico.

Todo lo sucedido en este futuro tan familiar como inquietante traspasa el argumento y el estilo e incluso la materialidad de la novela gráfica. El futuro es de líneas más depuradas, más limpias, los músculos de los personajes son reemplazados por una apariencia un tanto robótica. Todo es de color celeste, un azul casi transparente, un color que evoca tranquilidad y promesa, pero también un color frío. Aunque no todo es de color azul: los Otros solo están esbozados en comparación con el resto de personajes, son borrones negros que destacan sobre el resto como una presencia extraña que no debería estar ahí. Este dibujo-borrón representa a aquellos a quienes no se conoce ni si desea conocer, a los invisibilizados. Aunque Olivares los dota de individualidad y rasgos distintivos, diferenciando claramente a unos de otros, evitando la homogenización y recordando lo evidente, que no son siglas ni cifras, sino personas.

También es en esta sección donde el juego anverso-reverso cobra un sentido más explícito: cuando Aquiles se transforma en Pirra y viaja a la Europa del futuro, su transformación y el salto temporal van acompañados de un cambio en el orden de lectura: la imagen se invierte, por lo que es preciso rotar el cómic y comenzar a leer de derecha a izquierda —como en el manga, como en casi todas las escrituras asiáticas—, para continuar. Este cambio separa claramente en la estructura los escenarios del pasado mítico y del futuro, y también la transición de Aquiles a Pirra. E incluso sugiere una posibilidad provocadora: si se puede jugar con el objeto del cómic, si se puede trascender los géneros, el género, el humanismo, el mito, el héroe, ¿no se le puede dar la vuelta a esa herencia tóxica de la cólera, patriarcal y belicista? ¿Acaso no estamos ante un paradigma en crisis, cuestionado por mujeres y minorías? ¿No se merecen los

hijos e hijas de Pirra una Europa nueva y un nuevo orden mundial más armónico y tolerante? La respuesta solo puede ser afirmativa: si las cosas se consiguen imaginar de otra manera, es porque antes hemos soñado con el cambio.

Más que una adaptación, en *La cólera* Olivares y García hacen un ejercicio de apropiación del mito de Aquiles con una clara intención política, donde se mezclan múltiples registros formales y el tono épico, elegíaco y político, con concesiones al humor. De este modo, los autores se desprenden de su privilegio y realizan una relectura del pasado mítico que se proyecta hacia un futuro no lejano y que habla del presente, de nosotros, hijas e hijos de la cólera de Aquiles, a través de una infinidad de metáforas y con un mensaje esperanzador, profundamente humano. Espero que en sus próximas colaboraciones continúen haciendo lo imposible, que sigan sorprendiendo a través de lo conocido, contándonos cómo somos y de dónde venimos de formas que nunca antes habíamos imaginado.

MARÍA PORRAS SÁNCHEZ

María Porras Sánchez es profesora ayudante doctora en el Departamento de Estudios Ingleses de la UCM y colaboradora de la UOC. También trabaja como traductora literaria para editoriales como Siruela, Capitán Swing o HarperCollins, con las que ha publicado más de veinte títulos. Entre sus líneas de investigación se incluyen los estudios poscoloniales, la literatura comparada y los estudios de cómic. Ha editado, junto a E. Sánchez-Pardo y R. Burillo, Women Poets and Myth in the 20th and 21st centuries (Cambridge Scholars, 2018) y ha realizado la traducción y la edición crítica de El himen y el hiyab de Mona Eltahawy (Capitán Swing, 2018).

They Called Us Enemy

GEORGE TAKEI, JUSTIN EISINGER,
STEVEN SCOTT Y HARMONY BECKER

Top Shelf Productions, 2019

No estoy muy seguro de que la letra con sangre entre, pero estoy convencido, sin embargo, de que la imagen con sangre no solo entra, sino que porfia en instalarse en la memoria. Siguiendo con aforismos y lugares comunes, quizá los dos más frecuentes referentes a las ciencias históricas son, en sus distintas versiones: «el pueblo que no recuerda su historia está condenado a repetirla», del filósofo español George Santayana aunque atribuida a múltiples autores, y «la historia la escriben los vencedores», atribuida a Winston Churchill aunque probablemente escrita por múltiples autores; me quedo con la segunda, en concreto la variante con la cual comienza *Braveheart* cuando dice que «la historia la escriben aquellos que cuelgan a los héroes». Es evidente que esto va de historia y guerra.



Pocas narrativas han sido tan pertinaces —y exitosas en su objetivo propagandístico— como la de la Segunda Guerra Mundial contada desde el punto de vista de los Estados Unidos, gracias, por supuesto, a los contribuyentes de Hollywood y alrededores. Historias de libertad, democracia, heroísmo y camaradería. Pero para que haya luces también son necesarias las sombras, y una de las más dramáticas la proyectan los campos de internamiento para ciudadanos estadounidenses de origen japonés y emigrantes japoneses residentes en el país. Dichos campos fueron establecidos por el gobierno de Franklin Roosevelt varios meses después del ataque a Pearl Harbor. Aunque el propósito oficial había sido neutralizar una imaginaria quinta columna del Imperio nipón en suelo norteamericano, pocas dudas hay en la actualidad sobre la motivación racista que dio lugar a tal medida, reflejo del rechazo social generalizado que sufrieron las personas de este origen étnico.

El actor George Takei (California, 1937), el célebre teniente Sulu de *Star Trek*, fue una de las más de cien mil personas que padecieron el encarcelamiento. De padre japonés y madre estadounidense de ascendencia japonesa, a la edad de cinco años Takei fue desalojado de su casa con el resto de su familia y enviado al campo de concentración de Rohwer, en Arkansas. La memoria gráfica *They Called Us Enemy* —escrita en colaboración con Justin Eisinger y Steven Scott, y dibujada por Harmony Becker— se centra en la narración de estos sucesos, aunque el aliento de la obra va mucho más allá pues detalla la forja de una injusticia y la lenta rehabilitación de sus víctimas. Por ello, el relato de la infancia del protagonista aparece intercalada con analepsis que se remontan al matrimonio de sus padres, un par de años antes de su nacimiento, y prolepsis que llegan hasta la actualidad.

Reverbera de esta manera la historia familiar de los Takei, salpicada con las muchas anécdotas causadas por estos sucesos; mientras que algunas de ellas son bastante ingenuas desde la perspectiva infantil de George y sus hermanos, otras se manifiestan más amargas, a pesar del esfuerzo de los padres por mantener una apariencia de normalidad en la bárbara realidad del campo de internamiento. Como botón de muestra, me gustaría relatar precisamente una que tiene lugar unos años después de la guerra. Un ya veinteañero George Takei y su padre —quien a pesar de todo todavía sigue creyendo en los valores democráticos estadounidenses— están colaborando en la campaña presidencial demócrata de 1956 cuando se anuncia la visita de Eleanor Roosevelt. George Takei recibe su llegada con júbilo y se lamenta de que unas horas antes su padre se hubiera sentido indispuerto y se fuera a perder el encuentro. Solo después se da cuenta de lo ocurrido: la dignidad del padre no le permitía estrechar la mano de la esposa del presidente que firmó la orden de internamiento contra su familia.

No obstante, la narración de la novela gráfica también avanza por otra ruta paralela: el alegato a favor de una colectividad discriminada a pesar de ser y sentirse ciudadanos de su país. La declaración de guerra contra el Japón dio rienda suelta a la violencia contra esta minoría y sus propiedades en el territorio continental, pues en el mismo archipiélago hawaiano que sufrió el bombardeo la colonia japonesa era numerosa y, paradójicamente, no sufrió las mismas penalidades. Las hostilidades contra ellos fueron aprovechadas por políticos y jueces que adoptaron el «No Japs» y el «Slap a Jap» que se jaleaban en las calles. El rechazo hacia los inmigrantes asiáticos ya venía de antes, como ejemplifican las varias leyes de exclusión aprobadas en Washington desde el siglo anterior, aunque en estos casos tenían a la población china como objetivo. Si el mantra de que los Estados Unidos es un país de inmigrantes resulta innegable, igual de irrefutable es que las paulatinas oleadas migratorias tuvieron y siguen teniendo que afrontar los racismos y clasismos cotidianos, tan intrincados en la urdimbre esencial del país. Al fin y al cabo, la pregunta sobre la que gira esta historia es precisamente esa: ¿qué significa ser estadounidense?

En el plano gráfico, Becker ha realizado un esmerado ejercicio de concreción estilística con elementos tomados tanto del manga como del cómic norteamericano, lo que se me antoja una deliberada hibridación que replica la misma existencia bicultural de Takei —y, de hecho, de la propia artista también—. Por ello, sin ser un manga en sentido estricto, muchas viñetas podrían formar parte de uno, en especial en lo que se refiere al diseño de los personajes, el recurso en ocasiones a una expresividad exagerada y el uso de unas onomatopeyas casi cinéticas como elemento de la narración. Se trata de una novela gráfica en blanco y negro cuya variedad de tonalidades revela una riqueza extraordinaria de texturas, ya sea mediante el uso de líneas y otras formas geométricas o recurriendo a tramas de puntos y fondos vacíos o difuminados. El arte de Becker sitúa al lector en un terreno donde todo encaja, y sus dibujos expanden la reflexión sobre el carácter de la identidad y su distorsión.

A estas alturas desconozco si hay planes para la publicación de la obra en España, pero, en cualquier caso, IDW Publishing, editora matriz de Top Shelf Productions, ya ha anunciado para junio del presente año la edición en los Estados Unidos de la versión en español: *Nos llamaron enemigo*. No únicamente por su interés histórico y narrativo, sino porque esta memoria gráfica se presenta como relato admonitorio de un futuro —ya fraguado en el presente—, en el que los vencedores repiten los errores del pasado. Sabido es que Takei tiene una gran presencia en las redes sociales, como sabida es su animadversión hacia el presidente Trump. Por lo tanto, no extraña que varias viñetas en las últimas páginas del libro muestren a inmigrantes actuales recién llegados al país, ya encarcelados por su condición de ilegales o rechazados en la frontera por pertenecer a uno de los países vetados por el gobierno estadounidense, y esto con el beneplácito de la Corte Suprema de los Estados Unidos, tal como había ocurrido durante la guerra en el caso de los campos de internamiento.

ÓSCAR SENDÓN

Óscar Sendón (A Coruña, 1974). Doctor en Literatura Hispánica por University of Nebraska-Lincoln, actualmente ejerce como profesor de Lengua y literatura españolas en Truman State University (Misuri). Su área de investigación se centra en el discurso del hombre de acción y sus representaciones literarias en la cultura hispánica. Ha publicado artículos al respecto en revistas como Hispania, Hispanófila y Bulletin of Spanish Studies.

La rosa de Versalles

RYOKO IKEDA

ECC, 2020



Algunas historias arrastran un aura mítica. Decimos historias, no libros o cómics, porque no hablamos solo de cómo son recibidas ciertas obras, sino de cómo determinadas historias, determinados eventos en los que hay circunscrito un grupo particular de personas que luego darán lugar a esos libros y cómics, tienen ese aire casi de fantasía que hace casi imposible que no tengamos una opinión sobre ellos. Que hace muy difícil que no generen obsesiones muy marcadas en cada nueva generación por cómo se puede leer como una constante. Y entre esas historias, la revolución francesa es una de las pocas que, además, es histórica.

Mangas sobre la revolución francesa hay muchos. Algo que se ha vuelto incluso más evidente tras el modesto, pero aun así notorio, éxito de *Innocent*, el manga de Shinichi Sakamoto que sigue la vida e historia de los Sanson, la familia de ejecutores oficiales de la ciudad de París durante más de cuatro generaciones.

Pero antes de Sakamoto, la obsesión por la revolución francesa ya era muy patente. De hecho, uno de los míticos mangas del *shōjo* tenía por eje central no solo los hechos de esta revolución, sino los personajes clave que provocaron que llegara a suceder. Porque si de algo trata *La rosa de Versalles*, incluso más que de romances y disputas en lo que respecta a la identidad de género, es de las luchas políticas que acabaron con guillotinas cerrando cualquier debate a la altura del cuello de los implicados.

En *La rosa de Versalles* seguimos los acontecimientos que llevan desde que María Antonieta llega al poder al casarse con Luis XIV hasta que, tras pasar por la familia Sanson y que se tome la Bastilla, acaba el Reinado del Terror y Francia se asienta en

una paz posrevolucionaria. Para eso, Riyoko Ikeda se centra en el personaje de Oscar François de Jarjayes, nacida biológicamente mujer, pero criada como hombre, lo cual le llevará a convertirse en capitán de la Guardia Imperial primero y protector de la nueva princesa de Francia después, siguiendo así los pasos de su padre.

A raíz de aquí, la historia, como ocurre en *Innocent*, se divide en dos fuerzas narrativas interconectadas. Por una parte, la propia historia de Francia va sucediendo ante nuestros ojos, sabiendo la inevitabilidad de lo que acabará ocurriendo con María Antonieta, Robespierre, Louis-René-Édouard de Rohan y los otros implicados en la vida política de la época. Por otra parte, seguimos la historia de Oscar, quien tendrá que confrontar constantemente sus obligaciones como militar y guardia y como hombre con sus deseos e instintos, que, en última instancia, no coinciden necesariamente con todo lo que se le ha enseñado a lo largo de su vida.

En ese sentido, *La rosa de Versalles* es hoy tan actual como en el día en el que se publicó por su tratamiento de los conflictos de género. La lectura del conflicto de Oscar François como un hombre *trans* teniendo que lidiar con las expectativas de su identidad de género y sus obligaciones militares resultan hoy tan fascinantes y pertinentes como en el momento de su publicación, entre 1972 y 1973.

Eso, sumado a la sensibilidad con la que trata la historia de María Antonieta y la caída en desgracia de la nobleza francesa, ahondando con elegancia a su vez en la mentalidad de la época para que se entiendan mejor los conflictos propiciados en cada momento, que pueden llegar a resultar notablemente alienígenas para la mentalidad moderna, hace que *La rosa de Versalles* siga siendo una obra excepcional en el ámbito narrativo. Un manga que sigue permitiendo numerosas lecturas con muchos enfoques notablemente diferentes.

Algo que también se puede decir de su dibujo. Aún hoy excelente.

De ojos grandes y brillantes, pestañas infinitas y muchísima atención a los bordados y los detalles de las vestimentas, el pelo y los rasgos, en cierto modo, *La rosa de Versalles* es el epítome del *shōjo* de su época. Todo es delicado, dulce, extremadamente expresivo. Y es esto último precisamente lo que no hay que pasar por alto. Su distribución de viñetas es sobresaliente, su capacidad para retratar las expresiones faciales para que resulten fácilmente legibles es prodigiosa y sabe cambiar con elegancia entre momentos más próximos al *cartoon* y momentos más cercanos a un pretendido realismo cinematográfico según las exigencias del tono de la escena y la narrativa del conjunto. Todo ello sin abandonar jamás un estilo sencillo, nada sobrecargado, donde el contraste de los blancos y la limpieza de la página brilla por encima de todo lo demás.

Es decir, *La rosa de Versalles* no tiene un valor solo histórico, sino icónico. Sigue siendo un manga excelente y contemporáneo incluso casi cincuenta años después de su

publicación original, en parte por lo mítico de la historia que nos narra, pero especialmente por lo absolutamente indiscutible del propio trabajo en sí. Una obra que, si es un clásico, no lo es solo por la fascinación que despierta la Revolución francesa: lo es porque, en sí misma, resulta brillante a la hora de hacernos entender y sentir mucho más allá el mero relato histórico de un tiempo pasado fascinante.

ÁLVARO ARBONÉS

Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de Internet (Canino, Cinemania, Anaitgames). Su primer libro en solitario es Tú (no) necesitas ser un héroe, publicado por la editorial Héroes de Papel.

Historia del Universo Marvel

MARK WAID, JAVIER RODRÍGUEZ Y ÁLVARO LÓPEZ

Panini, 2019-2020

A mediados de la década de los ochenta, a la Marvel de Jim Shooter le dio por hacer memoria. En consonancia con «el regreso a la idea de que leer cómics Marvel era algo más que un entretenimiento casual»,¹ a principios de 1983 saldría a la calle el número uno de *The Official Handbook of the Marvel Universe*. Con el mismo formato y apariencia que sus cómics convencionales, con esta colección se pretendía recoger a través de una serie de minuciosas entradas de texto, indexadas alfabéticamente, toda la información disponible acerca de los principales personajes y escenarios de la casa. Diseñada, en principio, para publicarse en doce fascículos, la serie conoció tal popularidad entre los aficionados que hubo de prolongarse en tres más para dar cabida a los héroes y villanos muertos e inactivos, a la parafernalia y al armamento. Según recoge Sean Howe en su repaso a la historia interna de la editorial, la tarea exigió un enorme esfuerzo por parte de la redacción, y en especial del equipo dirigido por el editor y guionista Mark Gruenwald.



Esa aspiración memorialista continuaría adelante, bien con nuevas ediciones o ampliaciones de aquel primer compendio, bien a través de experimentos un tanto más eclécticos. *The Marvel Saga*, por ejemplo, arrancó en 1985 y combinaba extractos originales o ilustraciones realizadas ex profeso (de Ron Frenz y Al Milgrom, principalmente) con las correspondientes explicaciones. Subtitulada como «la historia oficial del universo marvelita», hacía un repaso cronológico por los acontecimientos cruciales, alargándose durante dos años y quedándose a las puertas de los eventos coetáneos. Al mismo tiempo, y como una especie de complemento de todo lo anterior, se

¹ Howe, S. *Marvel Comics: la historia jamás contada*. Torroella de Montgrí, Panini, 2013, p. 260.

estrenarían progresivamente los llamados *Marvel Index*, repasos exhaustivos, número a número, de las cabeceras más destacadas, en las que cada ítem incluía el argumento, los protagonistas y los autores responsables de cada historieta, amén de su portada.

Pensadas todas ellas al estilo de guías de lectura, dichas publicaciones pretendían, en resumidas cuentas, recopilar todos los datos que décadas de tebeos interrelacionados habían ido desperdigando entre su audiencia. Eran intentos, más o menos enciclopédicos, de poner un poco de orden en el maremágnum creativo que dejaban tras de sí centenares de artistas y colaboradores. Objetivo elogiabile y, por momentos, necesario, que persigue también la recientísima *Historia del Universo Marvel*, pero que no sirve por sí solo para definir todo lo que esta supone. Para que se hagan una idea, la mini-serie de Mark Waid, Javier Rodríguez y Álvaro López se halla mucho más cerca de aquella otra tradición de la Marvel de los buenos tiempos, que consistía en recurrir a los *flashbacks* en cuatro o cinco paneles que resumían el origen de algún enemigo o aliado que reaparecía o que recordaban eventos pretéritos al mismo tiempo que el protagonista los evocaba para sí mismo. Una forma de rememorar que conoció su mejor ejemplo en el número 138 de *The Uncanny X-Men* (1980), cuando Scott Summers, alias Cíclope, reflexionaba acerca de toda la trayectoria con sus compañeros mutantes, recapitulando en un monólogo interior más de tres lustros de aventuras. Sin ir más lejos, Forum lo eligió precisamente para introducir la popular serie entre el público español, eliminando, no obstante, el fondo de la portada de la edición americana compuesto a su vez por viejas cubiertas, y que servía por igual como homenaje y como ejercicio metalingüístico.

Diseñada para formar parte de la conmemoración del 80.º aniversario de la factoría, *Historia del Universo Marvel* le fue propuesta a Rodríguez por el editor Tom Brevoort cuando todavía era un proyecto y no había un guion perfilado, ni tampoco un guionista que fuera a hacerse cargo del mismo. «No había *una* manera de hacerlo»,² ha confesado él mismo en más de una ocasión, y pese a tener muy claro que tenía que ser ameno y visualmente divertido, todo lo demás estaba por decidir. La posterior llegada de Waid, quien junto con Kurt Busiek fue durante mucho tiempo el guardián de las esencias del clasicismo *mainstream*, ayudó a perfilar cuáles habían de ser las líneas maestras. Para empezar, no sería una especie de vademécum superheroico. La idea era desarrollar un relato lo más tradicional posible, de ahí que decidiera levantarlo a partir de un sencillo diálogo. La premisa de partida, que supondría a la postre un gran hallazgo, era una conversación. En palabras de Pascuala Morote, «la pervivencia de la literatura oral en la memoria representa la culminación de la victoria sobre el olvido»,³ y eso es precisamente lo que pretenden los dos tertulianos que mantienen ese coloquio de partida (el todopoderoso Galactus y la eterna promesa del mundo

² #ComicOnDemand: hablamos con Javier Rodríguez <https://www.youtube.com/watch?v=2tYCkbOsKQs> (consultado el 28 de mayo de 2020)

³ BALLESTER, J. y MÍNGUEZ, X. *La sabateta de vidre*. Catarroja, Perifèric, 2005, pág. 181.

Marvel, Franklin Richards), pasarse el testigo para que todo cuanto ha sucedido no desaparezca con sus últimos testigos. Y al igual que en cualquier relato de ese cariz, el oyente —papel compartido aquí por el susodicho Richards y por los lectores— ha de imaginarse cuanto escucha, tarea sencillísima, en nuestro caso, gracias al imponente dibujo de Rodríguez.

Sin pretender minusvalorar la labor de condensación informativa de Waid, que debe hacer frente a la compleja faena de presentar en pocas palabras a centenares de personajes e historias, el principal atractivo de la obra es la composición de página. Curtido ya en los tebeos de género, Javier Rodríguez pone en práctica todo lo que ha aprendido a lo largo de su carrera. La importancia del color (él debutó en la industria norteamericana desempeñando precisamente ese trabajo), la claridad expositiva o la línea limpiísima, responsabilidad compartida con Álvaro López, encargado de acabar los lápices. El ritmo de lectura es imparable, no hay paréntesis posible tal y como plantea el esquema de cada plancha, utilizando el propio movimiento de la figura humana para guiar nuestra mirada (no hay más que fijarse en las apariciones de Spiderman o de Lobezno en el tercer número). El avance es constante de un lado a otro y las viñetas, pese a concebirse de manera individualizada, pues cada una rememora un acontecimiento diferente, casan entre ellas con enorme facilidad.

Desde el arranque, llama la atención el elevado grado de documentación del que hace gala y la capacidad de síntesis que demuestra para dar cabida en unos cuantos centímetros cuadrados a diferentes dimensiones, mundos, personalidades y versiones. Aprovecha cada rincón con ansia y las posibilidades de cada actor, por limitadas que sean, son explotadas al máximo. Por eso mismo, el tebeo ni siquiera se resiente cuando toca repasar los períodos difíciles de reivindicar, aun cuando el material de partida ya era flojo de por sí (el erial de la segunda mitad de los noventa es la muestra más evidente).

Con todo, la serie acaba funcionando perfectamente a dos niveles: el real y el figurado. En el primer estadio, no deja de ser, al igual que los títulos que citábamos al principio, un mapa orientativo para un público muy amplio (serviría para ayudar a los nuevos lectores a meterse en un panorama tan sumamente complejo y también para aquellos veteranos nostálgicos que perdieron el rastro de sus series favoritas hace tiempo). Ese último aspecto viene reforzado por la inclusión al final de cada *comic book* de un epígrafe de anotaciones donde se incluye la sinopsis de la historieta originaria, acompañada, y aquí viene lo importante, por la referencia al cómic concreto con su fecha de publicación.

Sin embargo, el auténtico sentido de esta obra —su razón de ser— se concentra en la esfera ficcional. Marvel, además de generar contenidos exclusivos, ha sabido adaptar a su escala con naturalidad a toda una serie de personas reales, panteones milenarios, leyendas, mitos o héroes literarios forjados a lo largo de la historia de la humanidad.

A través de sus tebeos ha intentado asimismo ajustar de la mejor manera posible los hechos históricos con su propia línea temporal —no olvidemos que sus creaciones dicen moverse entre nosotros— hasta el punto de tergiversar nuestro pasado: la Gran Depresión fue causada por un grupo de villanos, Hitler murió ajusticiado por el primer Antorcha Humana, la Guerra del Vietnam no fue tal. De ese modo, acumulando capas y capas de imaginación ha dibujado, nunca mejor dicho, una realidad alternativa que *Historia del Universo Marvel* expone con toda su épica y en todo su esplendor. Y como consecuencia directa de ese logro, el cómic en cuestión no solo actúa como compilación de antecedentes o antología que adecente el caos universal, sino que sirve como beatífica explicación justificadora de todos los desmanes y licencias artísticas, literarias y creativas que fueron y serán. Desde el suero del supersoldado a la fórmula del infinito, pasando por las razones que explican la enorme proliferación de superseres terráqueos o por las historias ilegítimas del falso Capitán América durante la Guerra Fría, esta nueva presentación supone la explicación definitiva de todas las reescrituras y revisiones.

Es la biblia marvelita, que otorga sentido a todo cuanto ha acontecido en sus historietas, que las dota de coherencia interna, sin atisbo de nostalgia ni de fanatismo, a través simplemente de lo que la propia Marvel siempre supo hacer: un tebeo la mar de entretenido.

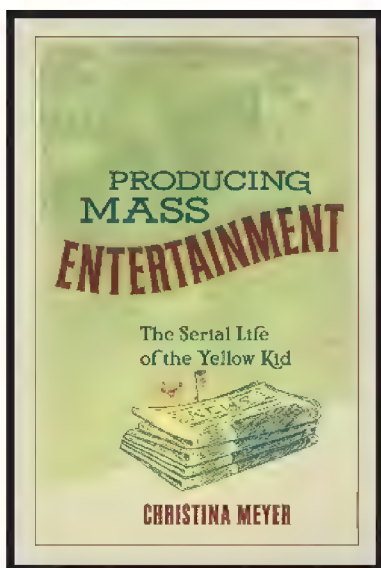
ÓSCAR GUAL

Óscar Gual (Gandia, 1973), está vinculado laboralmente al Institut Municipal d'Arxius i Biblioteques (IMAB) de Gandia y es profesor asociado en la Universitat de València. Colaborador de diferentes medios como Saó o 13 millones de naves, es autor también de la monografía Viñetas de posguerra: los cómics como fuente para el estudio de la historia (PUV, 2013) y ha participado en las antologías críticas Yo quiero un TBO (Diminuta, 2017) y Cómic digital hoy (ACDCómic, 2016).

Producing Mass Entertainment: The Serial Life of the Yellow Kid

CHRISTINA MAYER

Ohio State University Press, 2019



Durante mucho tiempo, se consideró que el origen del cómic se podía fechar el 25 de octubre de 1896, con una página de *The Yellow Kid* de Richard F. Outcault que tenía como novedades el uso de la secuencialidad en contraposición del uso de la ilustración única que caracterizaba hasta ese momento las páginas del chico amarillo y, sobre todo, la aparición del bocadillo como nueva contribución que aportaba un significado adicional a la imagen. Esta afirmación, avalada por un comité internacional de expertos que se reunió en octubre de 1989 en el Salón Internacional de Lucca, se ha demostrado como discutible porque olvida el trabajo de autores como Rodolphe Töpffer, que, en Europa, a mediados del siglo XIX, ya estaban realizando narraciones en secuencias que parece claro que se pueden definir como cómics (si es que esa definición es posible). Incluso en Estados

Unidos hay autores como James Swinnerton o E. M. Howarth que ya hacían uso de la narrativa secuencial antes de la aparición de la obra de Outcault. Es cierto que ninguno de esos autores utiliza el bocadillo, como tampoco lo había en la obra de Töpffer, pero la necesidad de que los haya para que exista el cómic es algo que ya está sobradamente superado en nuestros tiempos.

Parece claro, por tanto, que una de las causas para que esos expertos eligieran 1896 como fecha de nacimiento era tener una excusa para poder celebrar el centenario del cómic en el año 1996, tratando de dar cierta notoriedad al medio y, en cierta manera, tratando de igualarlo con el cine cuya fecha de nacimiento parece más clara y cuyo centenario estaba próximo a esa fecha. Sin embargo, una vez superada esa necesidad y determinado que el primer cómic de la historia no es *The Yellow Kid*,

este personaje ha pasado a ocupar un papel secundario en la historiografía moderna del cómic, donde precisamente solo se comenta que durante mucho tiempo fue considerado el primer cómic para pasar a decir que ese mérito le corresponde a Töpffer y no se realiza un análisis profundo de la importancia de la obra de Outcault. En realidad, cuando todavía a la obra de Outcault se le atribuía ese carácter precursor tampoco ocupaba demasiado espacio en los libros que trataban los primeros cómics, con algunas excepciones.¹ Simplemente se comentaba que era el primer cómic para pasar, casi inmediatamente, a analizar en profundidad otras series cuyo valor artístico se ha venido considerando superior como *The Katzenjammer Kids*, *The Kin-der-Kids* o *Little Nemo in Slumberland*.

De hecho, cuando se analiza *The Yellow Kid* normalmente se dedica más espacio a comentar algunas leyendas en torno al propio personaje que a analizar la obra en sí. Entre estos mitos, podemos citar, por un lado, el hecho de que el color amarillo del personaje se eligió como prueba para las imprentas de Pulitzer que hasta ese momento tenían dificultades para reproducir ese color sin que se difuminara por la página y que querían una serie que tuviera una extensión de amarillo suficiente para probar una nueva técnica que supuestamente resolvía este problema. Blackbeard² ya demostró que esto no es cierto y que, antes de *The Yellow Kid*, ya existen suplementos dominicales que muestran imágenes de color amarillo sin ningún tipo de problema técnico y que, por tanto, la elección del amarillo se debió exclusivamente a motivos estéticos tras haber probado con muchos otros colores para el camión del protagonista.

Pero la leyenda que ha acompañado al personaje durante más tiempo (y que de hecho todavía se sigue mencionando en muchas fuentes) es la de origen del término «periodismo amarillo». El motivo de asociar este término a nuestro chico amarillo es que, supuestamente, el mundo de la prensa en Estados Unidos era un mundo de caballeros antes del comienzo de la rivalidad entre Pulitzer y Hearst que se materializó en una serie de tácticas empleadas por Hearst para llevarse a sus periódicos buena parte del personal contratado por Pulitzer, entre ellos el propio Outcault. Estas tácticas, que llevarían incluso a un juicio para determinar la propiedad del personaje, se han considerado, durante mucho tiempo, el momento a partir del cual la prensa en Nueva York se empieza a ensuciar. Dada la repercusión que tuvo ese juicio ha hecho creer durante muchos años que el término «periodismo amarillo» se acuñó como expresión que recoge lo sucio de esa táctica y que toma su nombre del color del camión del personaje protagonista de ese juicio.

¹ Entre estas podemos citar FREZZA, G. *Cómics. Almas de lo visible*. Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2020.

² BLACKBEARD, B. *The Yellow Kid: A Centennial Celebration of the Kid Who Started the Comics*. Massachusetts, Kitchen Sink Press, 1995.

De nuevo Blackbeard, sin embargo, considera que el término se origina en agosto de 1896, dos meses antes de que Outcault se trasladara del *World* de Pulitzer al *Journal* de Hearst. Según Blackbeard, el término viene de la cobertura que precisamente *The New York Journal* realizó de una carrera ciclista que tuvo lugar entre el 25 de agosto y el 7 de septiembre de 1896 y en la que todos los corredores iban vestidos de amarillo. La carrera tenía como objetivo llevar unas cartas desde las puertas de *The San Francisco Examiner* hasta las del propio *Journal* con el fin simplemente de atraer lectores y publicidad para ambos periódicos. Durante todos esos días la cobertura que ambos periódicos hicieron de esa carrera era cuestionable según los criterios periodísticos de la época, ya que primaba el sensacionalismo de la propia carrera con respecto a las noticias políticas y económicas de la época y ese es el detonante, y no *The Yellow Kid*, del término periodismo amarillo.

Por tanto, parece que ni *The Yellow Kid* fue el primer cómic (ni siquiera el primer cómic en los Estados Unidos), ni tuvo tanta importancia en el desarrollo de las técnicas de impresión, ni dio lugar al término de periodismo amarillo. Pudiera parecer, por tanto, que su lugar en la historia del cómic no es tan importante y que tiene sentido reducir su presencia en dicha historia. Sin embargo, se pueden rastrear en el personaje de Outcault muchos aspectos importantes que serán fundamentales para el desarrollo del cómic en los Estados Unidos. Por eso, la cantidad de mitos que rodean a la obra de Outcault no debe hacer perder de vista su importancia en la historia del cómic en muchos aspectos, algunos de ellos no demasiado tratados en la historiografía sobre el medio.

Es importante tener en cuenta que la evolución del cómic de prensa en los Estados Unidos y, sobre todo, su éxito a nivel de público, que motivó la creación de una industria de una potencia comparable a la de los mayores medios de entretenimiento en este país, se deben a varios factores entre los que se pueden destacar tres. En primer lugar, a nivel artístico, la madurez en el desarrollo del uso de la narración en secuencias, de manera que no se limitó a una serie de casos aislados, sino que los diferentes hallazgos narrativos que iban desarrollando los diferentes autores se iban incorporando al lenguaje del cómic de prensa. En segundo lugar, el componente serial: el hecho de que la creación de series basadas en la presencia de personajes fijos creó una fidelidad en los lectores que les llevaba a comprar el periódico día tras día o domingo tras domingo, de tal manera que esta fidelidad contribuyó al éxito del medio y a la creación de un tejido industrial que sería fundamental para su crecimiento. En tercer lugar, el hecho de que esta publicación seriada asociada a su aparición en el periódico junto a las noticias de la época tenía un componente social, un componente de representación de los acontecimientos históricos de su época que creaban una sensación de proximidad con el lector hasta el punto de convertirse en ocasiones en verdaderas fuentes de información para el mismo.

Aunque no son desdeñables las contribuciones de *The Yellow Kid* en lo que se refiere al primer punto (el desarrollo del lenguaje del cómic), quizá el hecho de que no fuera realmente pionero es uno de los motivos por los que la importancia del personaje se haya reducido en muchas referencias sobre la historia del cómic y haya sido apartado, en cierta medida, de un papel predominante en dicha historia. Lo que hace Christina Mayer en su libro *Producing Mass Entertainment: The Serial Life of the Yellow Kid* es reivindicar su papel en los últimos dos aspectos: la capacidad para la creación de series con personajes fijos, reconocidos y seguidos por los lectores y, sobre todo, su importancia a nivel social en aspectos cuya consecuencia más importante, como ya se ha comentado, fue el desarrollo de un tejido industrial que convirtió el cómic en un medio de comunicación de masas, circunstancia que será fundamental para su desarrollo durante la época dorada del cómic de prensa que se extenderá hasta bien entrados los años cincuenta.

Por tanto, el libro de Mayer es fundamental para devolver al personaje su carácter fundacional, recientemente olvidado por muchos estudios de la historia del cómic que se han centrado en todo lo relacionado con el lenguaje. Mayer muestra, con una profusión de documentación apabullante y una enorme rigurosidad, cómo hay muchos otros aspectos que deben ser tenidos en cuenta a la hora de estudiar esa historia, entre los que se citan los ya mencionados de la serialidad y su carácter de medio de masas. Mayer nos cuenta cómo *The Yellow Kid*, desde muy pronto, fue un personaje conocido a nivel nacional y su importancia dio lugar a multitud de productos derivados del personaje (en algo que podíamos definir como una protointermedialidad), así como también su imagen era tan poderosa que fue utilizada en un número muy importante de campañas publicitarias para una gran diversidad de productos. Todos estos aspectos no se deben desdeñar porque sin ellos no se puede entender el desarrollo del cómic, al menos en los Estados Unidos, durante prácticamente todo el siglo xx. De hecho, son tan importantes como el desarrollo del lenguaje para la evolución del medio. Y es en estos aspectos en los que, y esta es la tesis principal del libro de Mayer, *The Yellow Kid* sí fue un pionero. Por tanto, estamos ante un libro clave para entender cómo se desarrollaron en sus inicios, la historia del cómic en los Estados Unidos, la industria asociada a este medio y las circunstancias que, contribuyeron, en gran medida, a su evolución.

FRANCISCO SÁEZ DE ADANA

Francisco Sáez de Adana es director del Instituto Franklin de la Universidad de Alcalá. Es doctor en Comunicación por la Universidad Pompeu Fabra con una tesis sobre la obra de Milton Caniff y su repercusión en la sociedad estadounidense de los años treinta y cuarenta. Su línea de investigación está relacionada con los estudios de cómic y en este ámbito ha publicado ocho capítulos en libros, así como doce artículos en revistas tanto nacionales como internacionales. Ha coordinado también dos números de la revista Tebeosfera, uno dedicado a las tiras de prensa de los Estados Unidos y otro a la historieta chilena. Impartió un

seminario sobre Milton Caniff y la cultura americana en la Universidad de Salerno y ha dado charlas sobre cómic en universidades e instituciones de países como Argentina, Chile, Gran Bretaña o Estados Unidos. Desde el año 2014 organiza un curso de verano dedicado al estudio del cómic en la Universidad de Alcalá. Es editor de Ediciones Marmotilla, editorial dedicada a la publicación de estudios teóricos sobre el medio de la historieta.

CuCo, Cuadernos de cómic se halla recogida en los siguientes sistemas de evaluación y bases de datos:



[Latindex - Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal](#)



[European Reference Index for the Humanities and Social Science - ERIH PLUS](#)



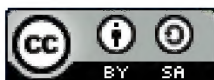
[MIAR – Matriz de Información para el Análisis de Revistas](#)



DULCINEA

Derechos de explotación y permisos para el auto-archivo de revistas científicas españolas

[Dulcinea – Derechos de explotación y permisos para el autoarchivo de revistas científicas españolas](#)



Esta publicación se halla bajo licencia Creative Commons Attribution Licence ([CC BY SA](#)) que permite a otros compartir el trabajo con un reconocimiento de la autoría y la publicación inicial en esta revista.



Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: http://cuadernosdecomic.com/docs/normas_presentacion_articulos.pdf

CuCo, Cuadernos de cómic aplica un sistema de evaluación de dobles pares ciegos con revisores externos (Double-Blind Peer Review).

Dirección de envío: cucocuadernos@hotmail.es

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 14, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cucocuadernos@hotmail.es

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Blog: www.cucocuadernos.wordpress.com

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic*.

Inicio de la publicación: 2013

Año de edición: 2020 (junio)

Lugar de edición: Madrid

ISSN: 2340-7867

Periodicidad: Bianual

